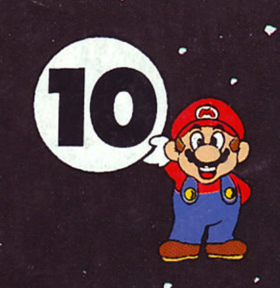




Nintendo®

CONOCE A:

- **GOAL!**
- **SUPER STAR WARS**
- **HUNT FOR THE RED OCTOBER**

ESPECIAL

- **STREET FIGHTER II**
  DHALSIM

CURSO Nintensivo®

- **THE LEGEND OF ZELDA**
  A LINK TO THE PAST
- **SUPER MARIO KART**

Chile $ 800



MAS INFORMACION DE:

- **POWER BLADE**
- **MARIO PAINT**


ROMPE EL CASCARON DE YOSHI
Y DEFIENDETE DE LA INVASION AEREA.
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
SUPER MARIO BROS. 3
Prepárate para enfrentar un desafío totalmente nuevo, de acción rápida y emocionante. Goombas, Bloobers y Boobuddies caerán del cielo para invadirte y conquistarte. Defiéndete hasta vencerlos junto a Mario y Yoshi, el simpático dinosaurio que sale del cascarón para ayudarte y aumentar tu puntaje.
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo M.R.
CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO • H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.

EDITORIAL



Es increíble cómo hemos crecido en todo este tiempo. Ya son miles los amigos que nos escriben cada mes y nuestro entusiasmo por entregarles una mejor revista también aumenta.

Si ya vieron nuestra portada estoy seguro que también opinan que es sensacional. Gracias a que estamos integrando nueva gente a la revista podremos entregarte más y mejor información con cada número. El mayor premio para el equipo es recibir tus opiniones y sugerencias a través de las cartas, por eso no olvides escribirnos.

Nos gustaría responder a todas sus inquietudes, pero a veces por razones de espacio nos es imposible. En todo caso, siempre leemos con mucha atención sus cartas y muchas de ellas se contestan en las distintas secciones de la revista, en números anteriores o estan por salir en el próximo número. Les prometemos que a su debido tiempo todos tendrán la información que necesitan para sus juegos.

Como lo habíamos prometido, en este número encontrarás el especial del fantástico STAR FOX. Nuestros pilotos tomaron el control de este juego descubriendo muchos secretos para ti.

Acompañanos en esta genial aventura por el espacio y derrotemos al malvado Emperador Andross.

Mantente fiel a tu revista, ya que se acercan grandes sorpresas que no puedes dejar de conocer.

Ahora, mientras tu entras al mundo de la acción total de Nintendo, nosotros seguiremos trabajando para la próxima edición.

Disfruta y aprende con todos los sensacionales trucos, passwords y estrategias que nuestros pilotos prepararon este mes.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

CLUB NINTENDO Año 2 Nº 6
JUNIO 1993
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Francisco Mejías
Ricardo Rodriguez
Juan Eduardo Trujillo

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernanando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Junio 1993. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15



CURSO NINTENSIVO ®

ZELDA - A LINK TO THE PAST 6
SUPER MARIO KART 38



INFORMACION SUPERNECESARIA

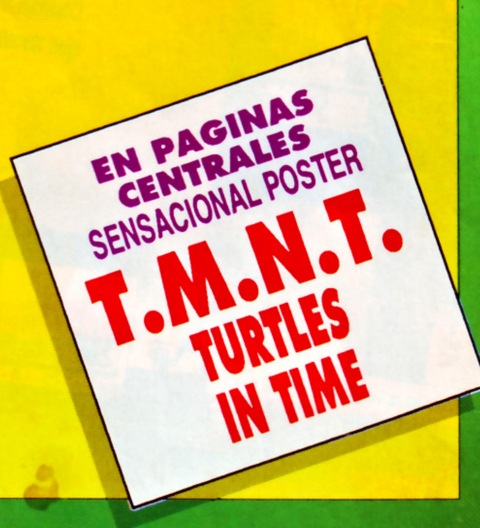
SUPER STAR WARS 16
GOAL! 24
THE HUNT FOR RED OCTOBER 49
STREET FIGHTER II - Dhalsim 20
MARIO PAINT 46

GAME BOY. COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

CURSO NINTENSIVO ®

CASTLEVANIA II 60

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO 4
LOS RETOS DE MARIO 17
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES 18
TOP TEN 19
PAGINA PASSWORDS 25
MARIADOS 26
ESPECIAL STAR FOX 34
S.O.S. 42
ANALIZANDO A: JOE & MAC 48
LA BOLA DE CRISTAL 53




Nestlé
Quik
NUEVO
Nestlé
Quik
BOLITAS DE CHOCOLATE
30 g.
COMERLAS DESPACIO...IMPOSIBLE!

TUS PREGUNTAS A



¿Cuánto cuestan los cartuchos? Para mandarles dinero y que me los manden. Además díganme claves de Bomberman.

JUAN JOSE FREDES

Desafortunadamente Club Nintendo no tiene servicio de venta, ni tampoco, como nos lo han preguntado algunos lectores, podemos cambiar cartuchos.
Esperamos que te ayude esta clave del nivel 50 de Bomberman:
F C P I A N N M J G G K I G I D J A B A

◆

Querido Doctor Mario, me gustaría ver mi carta publicada y que contestaran a esta pregunta que me surgió hace tiempo cuando salimos de compras. Vimos en un mercado, un video - juego de peleas llamado Master Fighter II que era parecido a Street Fighter II para el sistema japonés de 8 bits y coincidimos en que los gráficos eran pésimos y hasta de risotada, pero queremos saber si va a salir después para el sistema americano pues en algunos juegos salen primero en formato japonés y después en el americano.
Queremos despedirnos y esperamos que su revista siga mejorando mes a mes para complacer a todos los lectores y agradecemos que tomen en cuenta los comentarios de los lectores.

CARLOS GIACCAGLIA
J. FERNANDO INSAUSTI
ARIEL DORDONI



Nos esforzamos por contestar a todas sus cartas y a darles siempre la mejor respuesta, por eso quisimos detenernos en ella. Ojalá esto le sirva a muchos que tienen la misma duda.

Respecto al juego que nos mencionas para el "famicom", nosotros lo adquirimos para analizarlo y definitivamente es uno de los peores cartuchos que hemos jugado: es lento, las imágenes se descomponen, el control sobre los personajes es muy pobre, los gráficos son muy malos y lo peor es que es una copia, de un excelente juego, que quiere engañar a los videojugadores. Hablamos con Capcom y nos comentaron que no está en sus planes sacar Street Fighter II para NES y nosotros creemos que es precisamente porque la calidad de Capcom nunca sacaría a la venta este juego en 8 bit porque las limitaciones del sistema lo harían ver como un juego malo.

◆

¿Qué significan las letras japonesas que aparecen en el stage de Ryu y también lo que aparece en China donde tienen las gallinas?

EDUARDO Z. ROMANO

En el stage de Ryu dice "Furin Kazan" que se traduce como volcán en erupción. En el stage de Honda dice "Agua Caliente" en la puerta y "Bienvenido" en los faroles; cuando ganas dice "Shobu ari", lo cual significa "tú ganas" (en inglés "you win".)
Nos fue más difícil investigar lo que dice en el stage de Chun Li porque no es japonés sino chino.

Carnicería Rummon **Restaurant Shangai**



No tirar basura, ni hacer pipí **Hielo**

También averiguamos que Chun es una de las flores más bonitas y típicas de China.

◆

Me gustaría saber más sobre el CD ROM que ustedes trataron en una edición anterior de Revista Club Nintendo.

JESUS CRISOSTOMO

No te olvides de escribirnos, enviando tus preguntas y sugerencias.

Como mencionamos en nuestro número anterior, el CD ROM del Super Nintendo incluirá ahora un poderoso procesador ¡de 32 bit!, lo cual lo hará muy superior a los demás sistemas con CD ROM; pero para poder lograr esta adaptación Nintendo tuvo que retrasar un poco su fecha de salida; sin embargo, para "compensar" el retraso del CD ROM, Nintendo introducirá un nuevo Chip conocido como SFX en sus cartuchos normales.
Este Chip ayudará a crear verdaderos efectos de 3D, ya que les podrá dar volumen a muchas figuras que, al ser usada la escala y rotación, quedaban planas. Ten la seguridad que Club Nintendo te traerá más noticias acerca de este nuevo sistema en su próximo viaje al CES que se realizará en Las Vegas, Nevada, en enero de 1993.

◆

Soy un padre de familia y pienso que la revista nos ayuda a que nosotros los padres participemos con nuestros hijos y los ayudemos a jugar Nintendo

MARCO ANTONIO NIJAMKIN

No es la primera carta con este comentario. Realmente la revista está dirigida hacia el videojugador, sin importar su edad, pero afortunadamente la revista también ha sido un gran pretexto para que los padres se acerquen a sus hijos y participen con ellos en una actividad que tanto disfrutan.

◆

Tengo una recomendación, ya que quiero que esta revista siga siendo muy buena por su contenido. Hay que tener cuidado en los dibujos y las explicaciones de los cursos nintensivos ya que, por ejemplo en la revista 9 página 8, dice que en la escena de Toad Man encontrarás energía en donde indica la flecha, pero no encuentro la flecha que dicen.

CARLOS GOMEZ ACUÑA

Preparar la revista no es fácil y a veces se nos escapan esos detalles. En el caso que nos comentas quitamos la flecha porque mejor quisimos poner ahí a Mega Man, pero no hicimos la corrección en el texto. Ten por seguro que estamos poniendo todo nuestro esfuerzo para evitar que esto se repita.

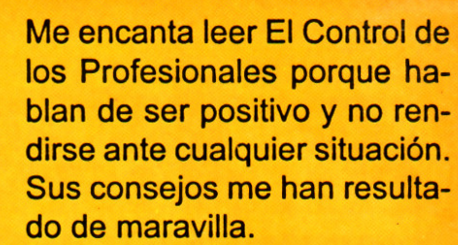
◆

Me han dicho que el uso de los sistemas de videojuegos dañan el monitor ¿es cierto?

ROBERTO PERENELLE

No. Realmente es igual que si tienes prendido tu televisor. Sólo evita poner pausa por tiempos largos para que no se manche la pantalla, pero si poner pausa por un buen rato fuera necesario, apaga la televisión sin apagar el sistema.

◆



Me encanta leer El Control de los Profesionales porque hablan de ser positivo y no rendirse ante cualquier situación. Sus consejos me han resultado de maravilla.
¿Va a salir Street Fighter III para Super NES?

ANDRES ARAGUA MASSABIE

Aunque Capcom no ha dado información oficial, nosotros creemos que como este juego manejaría más información puede salir para el CD ROM.

◆

Tengo 13 años y me gusta que además de la información que ponen, hagan algunas pequeñas bromas para hacer más interesante la revista.
Tengo curiosidad por saber quién contesta nuestras preguntas en Mariados y quiénes son Axy y Spot.
Creo que en Dr. Mario no hay muchas cartas de niñas sino que en general son de niños, será por eso que los chicos están más "entrados" en el Nintendo que nosotras.

ANALIA SOLANO AHURE

¡Ah! Qué gusto recibir una carta femenina. En la revista trabajan 6 videojugadores, entre ellos Axy y Spot. Recibimos muchas cartas preguntando por ellos 2 y el por qué de su identidad secreta y todavía no sabemos por qué no dan la cara. Si por feos o por modestos. Quisimos incluir su foto pero ya no alcanzó el espacio.
Tu carta demuestra que las videojugadoras también tienen cosas interesantes que decir.



C U R S O

Nintensivo

Zona de grandes peligros es Hyrule: cuando las fuerzas omnipotentes crearon la tierra, dejaron la esencia de su fuerza en la trifuerza, la cual quedó en una tierra escondida conocida como "Golden Land"; la persona que pidiera sus deseos ante la trifuerza los vería cumplidos, así que la ambición de muchos hombres los llevó a adentrarse en "Golden Land" y a luchar por poseer la trifuerza.



Cuando un hombre malvado conocido como Ganon logró apoderarse de la trifuerza, su deseo de poder absoluto se revirtió, convirtiendo a la "Golden Land" en un mundo de obscuridad.

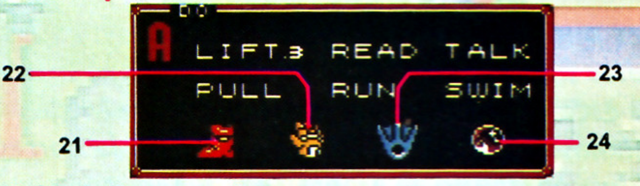


Para evitar que la maldad de esta tierra se extendiera a Hyrule, el rey ordenó a 7 hombres sabios sellar la entrada al mundo obscuro. De estos eventos que ocurrieron han pasado muchos años.

Pero cierto día un gran Brujo conocido como Agahnim llegó a Hyrule y, tras deshacerse del rey, buscó a todos los descendientes de los 7 hombres sabios para mandarlos a la tierra obscura. La princesa Zelda, siendo también descendiente de estos hombres, fue secuestrada y desde su prisión se comunicó telepáticamente con el único que podía salvarla: Link.

Para que puedas asumir la responsabilidad de ayudar a Link para rescatar a la princesa Zelda, primero debes conocer todos los movimientos de Link.
Control Pad.- Con él mueves a Link, o seleccionas algún implemento en la pantalla de items.
Botón B.- Con este botón Link ataca; si lo mantienes presionado podrás realizar un ataque especial.
Botón A.- Es el que más funciones tiene, ya que además de tomar los tesoros o vasijas y cargar cosas, lo usas para hablar con la gente (cuando has ganado las Botas Pegaso, si lo mantienes presionado Link correrá con su espada al frente).
Botón X.- Con éste podrás ver el mapa, dentro o fuera de los laberintos, pero no sirve dentro de las cuevas.
Botón Y.- Para usar un item (muchas veces debes checar tu nivel de magia para usar un item).
Start.- Para llamar la pantalla de items.
Select.- Salva tu juego.

Tabla de items y sus descripciones



1.-**Bow y Arrows.-** Con esto podrás atacar enemigos a distancia; algunos enemigos sólo se eliminan con flechas.
2.-**Boomerang.-** Con él podrás atacar enemigos a distancia, pero también te sirve para recoger cosas que estén lejos.
3.-**Hook Shot.-** Sirve para atravesar barrancos o ríos donde no haya puente; también puedes agarrar con él objetos que estén lejos.
4.-**Bomb.-** Con ellas podrás abrir pasajes en las paredes (las puedes dejar o arrojar).
5.-**Magic Powder.-** Polvos con efectos misteriosos; uno de los más conocidos es el de cambiar la forma de algunos enemigos.
6.-**Fire Rod.-** Dispara una bola de fuego que daña a los enemigos; también prende pebeteros.
7.-**Ice Rod.-** Dispara una onda fría que congela a los enemigos.
8.-**Bombos.-** Magia muy poderosa que produce una serie de explosiones alrededor de Link y elimina a todos los enemigos en pantalla.
9.-**Ether.-** Con esta magia Link podrá invocar un rayo que congela a todos los enemigos en pantalla.
10.-**Quake.-** Esta magia da el suficiente poder a la espada de Link para provocar un terremoto y cambiar la forma de los enemigos.
11.-**Lamp.-** Sirve para iluminar a Link en la obscuridad; con ella podrás prender pebeteros.
12.-**Magic Hammer.-** Al usar este martillo Link podrá enterrar pequeñas barras o troncos que le impiden el paso a otras zonas.
13.-**Flute.-** Sirve para poder transportarte a diversas partes del mundo.
14.-**Bug-Catching Net.-** Con esta red atraparás faeries (hadas) para poder usarlas después.
15.-**Libro de Mudora.-** Sólo con este libro podrás traducir los monolitos de Hylian, y así ganar los medallones mágicos.
16.-**Bottle.-** Sirve para guardar pociones abejas y fairies; sólo podrás obtener hasta 4.
17.-**Cane of Somaria.-** Misterioso bastón mágico cuya propiedad es la de crear tabiques mágicos, los cuales puedes empujar, cargar, arrojar o hacer explotar.
18.-**Cane of Byrna.-** Cuando Link usa este bastón crea un campo mágico a su alrededor que lo cubre de los enemigos.
19.-**Magic Cape.-** Todo aquel que se ponga esta capa será invisible ante los enemigos, y podrá evitar ser dañado.
20.-**Magic Mirror.-** Este espejo es tu conexión entre el mundo de la luz y la obscuridad; al usarlo dentro de un laberinto te transporta a la entrada del mismo.
21.-**Botas Pegaso.-** Cuando Link reciba esta botas podrá correr a una velocidad increíble.
22.-**Power Glove.-** Cuando encuentres el Power Glove (1º) o el Titan's Mitt (2º) podrás levantar rocas para descubrir cosas.
23.-**Zora's Flippers.-** Al ser poseedor de estos flippers podrás nadar por partes profundas de los ríos.
24.-**Moon Pearl.-** Todo aquel que la posea no cambiará su forma al entrar al mundo de la obscuridad.

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

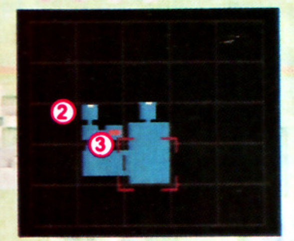
Iniciemos la aventura
Link dormía cuando recibió un mensaje telepático de Zelda, quien se encontraba prisionera en un calabozo del castillo. Tu tío sale y te advierte que no debes dejar la casa pero no le haces caso; es ahí donde comienza la acción. Por cierto, antes de dejar la casa no olvides la lámpara que se encuentra en el cofre.

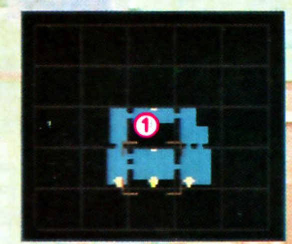


Lo primero que debes hacer es encontrar la entrada al castillo; para hacerlo debes quitar el arbusto que indica la foto y después dejarte caer por el agujero que se hace.



Una vez dentro del calabozo debes tomar las armas que te dará tu tío. (Recuerda practicar todos los movimientos con los enemigos que salen aquí y que son débiles).





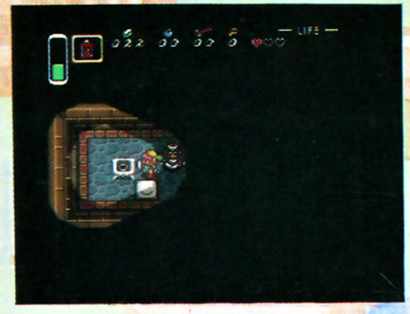
Ya dentro del castillo tu misión es encontrar a Zelda y escapar. Primero debes bajar al sótano 3. Para llegar a los sótanos entra por 1; en el sótano 1 siempre trata de irte por donde están los guardias para llegar a 2 y de ahí el camino es fácil. No olvides recoger el boomerang mágico que está en 3.



Una vez que llegues al sótano 3 elimina al primer soldado, y al guardia arrójale las ollas que están en la primer celda (no Zelda). Con 2 lo habrás eliminado y rescatado a Zelda.

Acto seguido, Zelda y tú deberán escapar. Para lograrlo vayan al segundo piso y empuja hacia la derecha el escudo que está detrás del trono. Antes de entrar no olvides que debes llevar tu lámpara.





Al entrar al pasaje encontrarás cuartos muy obscuros; para poder iluminarlos debes usar tu lámpara sobre los pequeños pebeteros.



Cuando llegues con el viejo Sage, él te dirá que tienes que buscar al líder de la Villa Kakariko (lo marcará en tu mapa).



VILLA KAKARIKO
Esta es una parada obligatoria dentro del itinerario de Link, ya que aquí además de obtener información, podrás comprar aditamentos y obtener items.

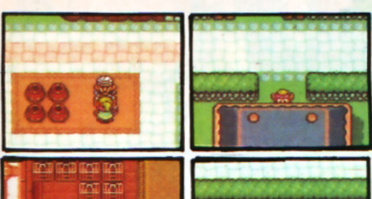


Para lograr entrar a algunos cuartos debes dejarte caer de una altura mayor; siempre checa todos los pozos aunque hay algunos a los que no podrás entrar a la primera, no lo olvides.





Las bombas son unos implementos muy necesarios, con ellas podrás abrir caminos. Cuando veas que hay alguna grieta en la pared seguramente podrás abrir ahí para encontrar algo interesante.➸



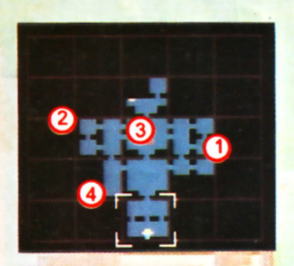
Al visitar la Villa Kakariko por primera vez,éstas son las cosas que debes hacer:

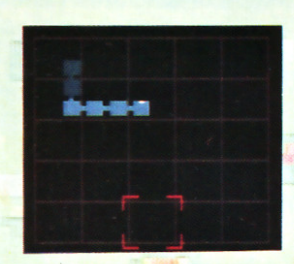
1.-Compra un frasco con el mercader.
2.-Entra por la parte de atrás del bar por el segundo frasco.
3.-Habla con el niño que está enfermo, así obtendrás el Bug Catching Net.
↞4.-Habla con el muchacho que está en el gallinero y él te dirá la localización de Sahasrahla.



Pero esto no es todo, hay algunas cosas que no mencionamos aquí, pero que no serán difíciles de encontrar por ti; por ejemplo, al sur de la villa hay una salida, te recomendamos investigar para ver qué descubres.

Una vez que hayas localizado a Sahasrahla, te dará la posición exacta de los 3 pendientes y la Espada Maestra (para obtenerla primero debes tomar los pendientes). Como ves, el primero está cerca, ése es tu próximo objetivo.➸



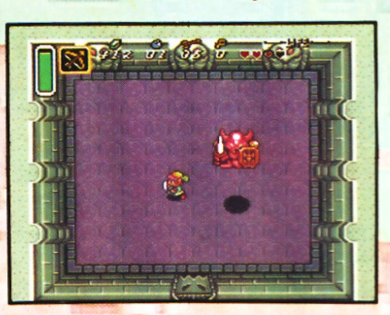


EAST PALACE

Este es el primer castillo que debes pasar, así que acostúmbrate a algunas cosas como las de encontrar switchs en el suelo para abrir algunas puertas. Estos puedes identificarlos fácilmente.

1.-En este cuarto encontrarás el mapa; con él podrás ver el resto del laberinto sin necesidad de pasar antes por todos los cuartos.
2.- Brújula. Con ella localizarás el cuarto exacto donde el enemigo mayor se encuentra.
3.- En este cuarto está el gran tesoro, pero primero necesitas encontrar la gran llave (4) para vencer a los enemigos de un solo ojo. Procura darles con una flecha en el ojo o con un jarrón; aquí también puedes recuperar energía dejándote caer del balcón a los jarrones donde hallarás hadas.
4.- Para poder sacar la gran llave primero necesitas eliminar a todos los enemigos para que las calaveras que roban magia descubran un jarrón en el cual encontrarás un enemigo.

Enemigo East Palace: La única forma de destruir estas armaduras es dándoles con tus flechas (Procura llevar el máximo). Una vez que hayas vencido casi a todas, la última cambiará de rutina y tratará de aplastarte brincando sobre ti; muévete de preferencia en línea recta y de un lado a otro. Cuando vaya cayendo, voltéate y dale un flechazo (con 4 la acabarás).➸









↞Una vez que hayas ganado el primer pendiente, regresa con Sahasrahla, quien en recompensa te dará las Botas Pegaso; una vez que las tengas podrás bajar el libro de Mudora que está en la librería al sur de la Villa Kakariko. Para hacerlo sólo debes chocar contra el librero.

Cuando obtengas el libro de Mudora podrás descifrar el monolito a la entrada del Desert Palace; ¡ése es tu siguiente objetivo!



DESERT PALACE

Este es un palacio de 3 pisos, pero la "parte difícil" está en el primero.
1.-Mapa, el switch para descubrir el cofre está debajo de un jarrón.
2.-Choca contra la lámpara superior izquierda para así bajar la llave.
3.-Una vez que obtengas la llave podrás entrar a este cuarto por la brújula y la gran llave.
4.-Gran cofre, tesoro: Power Glove.
5.-Para poder abrir algunas puertas debes empujar algunos cuadros; esto es muy útil en el primer cuarto del segundo piso de este castillo. Por cierto, para llegar al segundo piso de este castillo debes salirte del cuarto que indica la foto y después quitar las piedras (ya con el guante) que están en la caverna arriba de donde saliste.➳



➳6.-Un cuarto antes de entrar al jefe debes prender las 4 lámparas que te indicamos en la foto para poder descubrir la entrada.



Enemigo: Desert Palace

Para derrotar a estos gigantescos gusanos quédate junto al lugar que van a salir, con el poder de tu espada al máximo (Foto 1), así -al salir- les podrás dar un poderoso golpe (cuidado porque te rebotan mucho). Cuando sólo quede uno, aléjate de donde vaya a salir porque arrojará piedras en 8 direcciones; ya que se vaya a enterrar, golpéalo en la cabeza hasta que lo elimines. ➳







➳Desde antes de entrar al Desert Palace puedes ir por el Ice Rod a una cueva que tienes que abrir con una bomba, donde indica la foto. Si chocas contra la estatua que está en la cueva abierta,obtendrás a "Good Bee", a la cual podrás guardar en un frasco, y cada que la liberes eliminará a algunos de tus enemigos.

Otra cosa que puedes hacer es tomar el hongo de los bosques donde está la espada maestra y llevárselo a la bruja ubicada donde indica la segunda foto. Después podrás regresar por un implemento mágico, pero debes entrar a la tienda para recogerlo. ➳



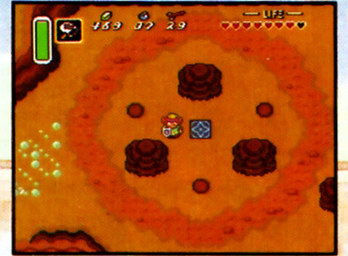


Además puedes pasar por las aletas de Zora (1) (no olvides llevar 500 rupias).

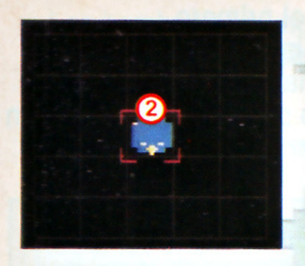
Para poder llegar al 3er palacio debes ir hacia la montaña de la muerte (Foto 1) y ahí encontrarás a un viejo ermitaño que perdió su camino; si lo ayudas a salir te recompensará dándote el "Magic Mirror". Después de esto ve a la parte alta de la montaña y al Este (derecha) encontrarás la entrada al mundo obscuro. Para salir posiciónate como te indicamos en la última foto y usa el espejo; ahora sólo ve un poco hacia arriba para llegar a la Mountain Tower.

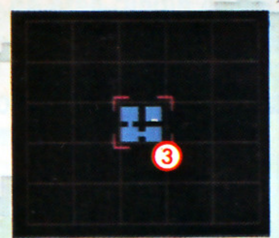












MOUNTAIN TOWER

No te preocupe que éste sea el tercer castillo, no quiere decir que sea el más difícil.

1.-En este castillo verás por primera vez unos switchs que cambian de color y elevan unos cuadros al ser golpeados; con uno que golpees cambiarás todos los demás en los castillos. Es muy importante que aquí vayas analizándolos.

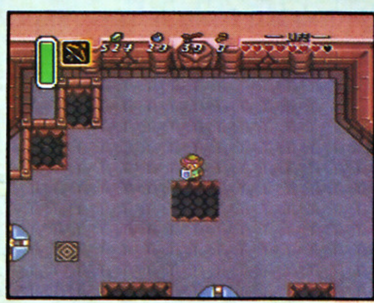


2.-Mapa

3.-Aquí encontrarás la "Big Key". Para descubrir el cofre debes prender primero los 4 pebeteros.

4.-Al igual que los switchs, en tu camino encontrarás estrellas en el piso, que al tocarlas cambiarán de posición todos los hoyos del piso.





5.-Para tomar "The Moon Pearl" debes tocar la estrella que te indicamos en la primer foto y después déjate caer por el hoyo que se hace en la parte de arriba (en el quinto piso).

6.-Enemigo: Mountain Tower

Para vencerlo necesitas golpearlo en la cola con tu espada, pero cuidado, ya que después de eso se protegerá enrollándose y luego te atacará. Para evitarlo observa hacia qué dirección apuntan sus ojos pues para ése lugar empezará a moverse; repite la operación hasta que lo hayas eliminado. Procura no caer, ya que al volver a subir con el enemigo habrá recuperado toda su energía.









Con las aletas de Zora podrás tener acceso a lugares que antes no podías; por ejemplo, si nadas debajo del puente que te indicamos obtendrás un frasco más. Además, si entras a la cascada que está junto a la salida del lugar de Zora, encontrarás una fuente mágica; te recomendamos arrojar ahí tu boomerang, tu escudo y un frasco vacío; esto lo puedes hacer después de obtener las aletas de Zora.

THE LOST WOODS

No te dejes engañar por la cantidad de espadas falsas que encontrarás en tu camino; para encontrar la verdadera "Master Sword" debes entrar en un tronco en la parte Noroeste de los bosques. ¡Ah! y ten mucho cuidado con los ladrones que rondan en los bosques, ya que pueden llegar a quitarte todo lo que traigas.





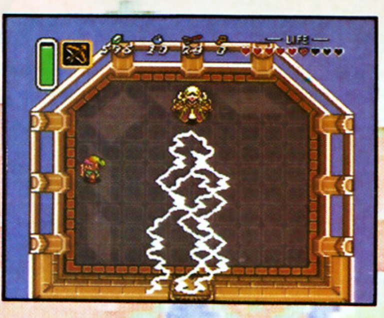
Ahora que tienes la espada maestra podrás eliminar la barrera de energía que está en el balcón del castillo y así seguir avanzando.

THE TOWER CASTLE

Con la espada maestra debes enfrentarte a Agahnim; al llegar a la punta de la torre verás que no te apuraste, ya que la princesa Zelda fue enviada al mundo obscuro. Después de esto Agahnim escapa y para alcanzarlo debes abrir con tu espada la cortina del centro en ese mismo cuarto.

Enemigo: TOWER CASTLE

Tal como te dijo Sahasrahla, a Agahnim no puedes dañarlo con tu espada, así que con ella debes regresarle la magia con la que te ataque, aunque sólo podrás regresarle la magia que arroja como fuego, porque las pequeñas bolas azules explotan al hacer contacto con cualquier cosa. Ten cuidado cuando Agahnim se vaya arriba al centro del cuarto porque te atacará con rayos; con 6 veces que le regreses su magia lo eliminarás. ➤

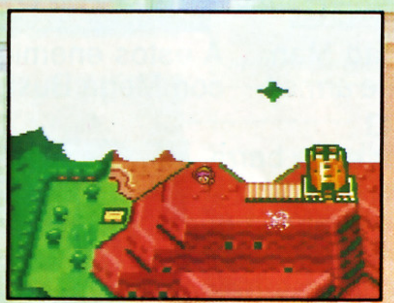






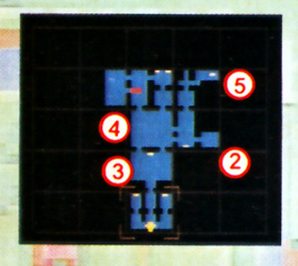
➤ Después de vencer a Agahnim, él te mandará al mundo obscuro (pero no te preocupes, recuerda que puedes volver al mundo normal con el espejo). Para evitar que Ganon, el señor de esta tierra, se apodere del mundo de la luz, debes rescatar a las 7 doncellas que fueron enviadas a este mundo (la primera aparecerá en tu mapa).

Una vez que hayas ganado la espada maestra puedes ganar el medallón de Ether, sólo tienes que leer el monolito que se encuentra donde indica la primer foto (mundo de la luz). En el mundo obscuro puedes ganar la magia de Quake arrojando algún objeto dentro del círculo de piedras que indica la segunda y tercera foto.







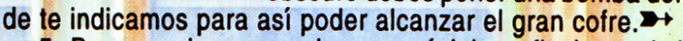




DARK PALACE

1.-Para poder avanzar por aquí, pon una bomba.
2.-Mapa
3.-Para obtener la gran llave coloca una bomba donde indica la foto para romper el piso y después déjate caer por ahí (no olvides llevar una llave). ➤
4.-Magic Hammer: En este cuarto obscuro debes poner una bomba donde te indicamos para así poder alcanzar el gran cofre. ➤







➤ 5.-Para seguir avanzando por aquí dale un flechazo al ojo de la estatua verde.
6.-Aunque a primera vista parezca imposible, para activar la esfera debes darle con una flecha. ➤





Enemigo DARK PALACE

Para eliminar a este gran monstruo primero deshazle la máscara con bombas, y una vez que se la hayas quitado dispárale flechas en la parte verde de la cabeza hasta que lo hayas eliminado. (Recuerda que una vez que hayas puesto las bombas, puedes recogerlas y lanzarlas.)

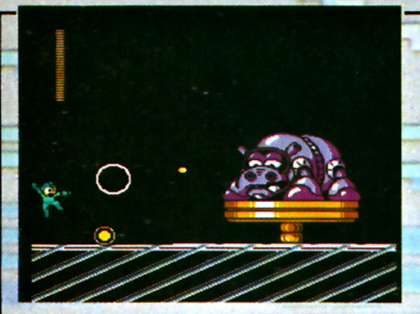




Pues bien, hasta aquí llega la primera parte del Curso Nintensivo de Zelda III. El mes entrante te daremos las técnicas para los otros jefes, y la localización de los demás items.
Buena suerte y no dejes de adquirir el próximo número de Club Nintendo.

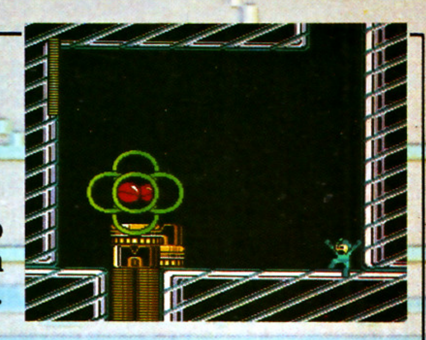


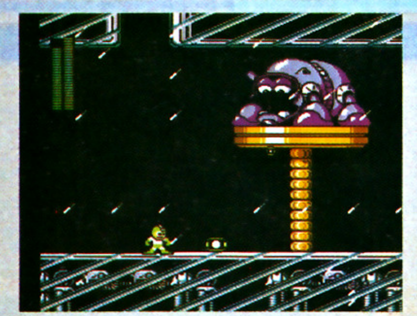
RING MAN



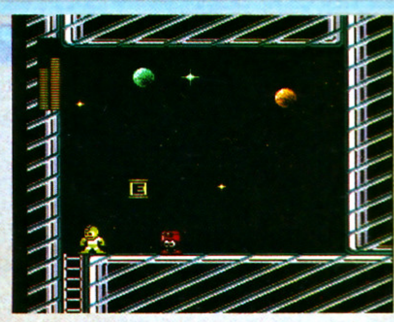
Dispárale a la columna para que baje la plataforma y puedas eliminar al hipopótamo; también puedes eliminar sus misiles.

Dispárale al enemigo pero colócate pegado a la derecha para que no te toque.





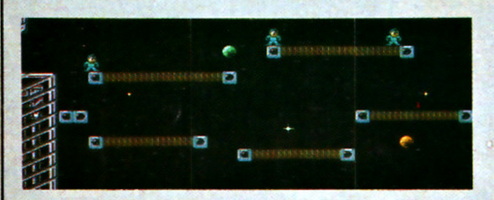
Aquí utiliza el arma de Toad Man varias veces, de preferencia cuando los misiles estén saliendo.



Ponte el arma de Toad Man por si te dan energía de arma.

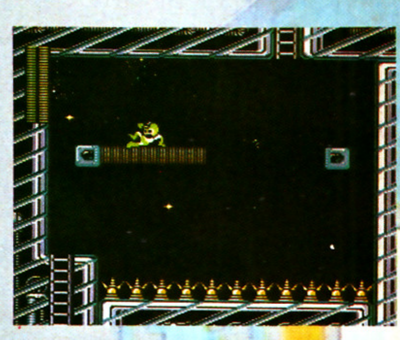


A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.

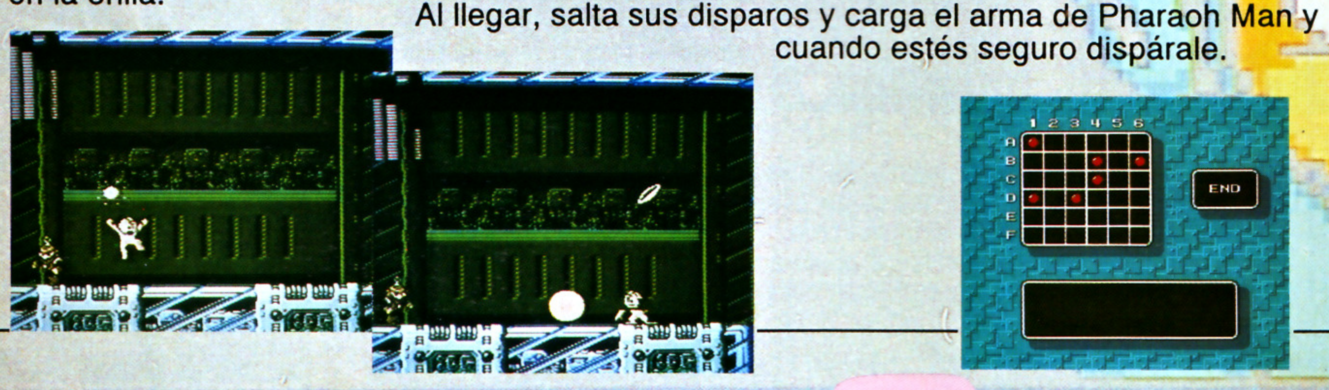


Cuando la barra se mueva da un salto alto hacia el frente al estar en la orilla.

Al caer en la barra muévete a la izquierda y bárrete; después cambia el arma de Toad Man y baja por las escaleras. Cuando la pantalla suba quédate en la escalera y dispara con el arma de Toad Man.

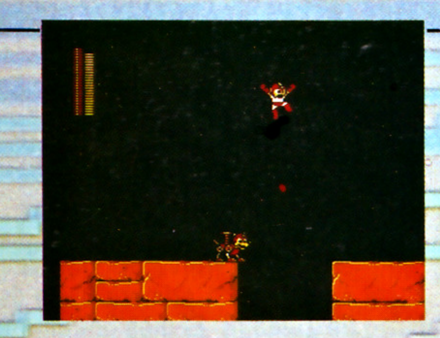


Al llegar, salta sus disparos y carga el arma de Pharaoh Man y cuando estés seguro dispárale.





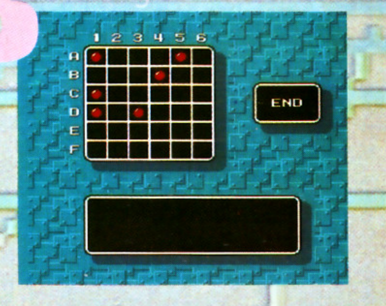
PHARAOH MAN

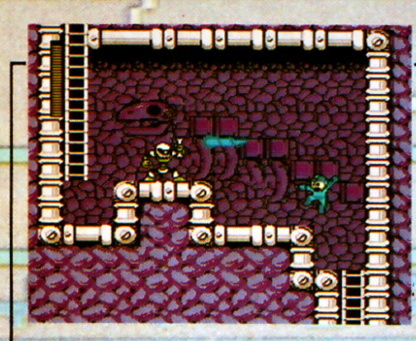


Salta con ayuda de Rush Coil y más adelante encontrarás el "Ballon Adaptor".



Al llegar ante él espera a que toque el suelo y dispárale con el arma de Bright Man sin parar.

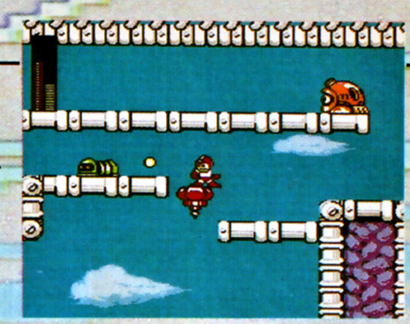


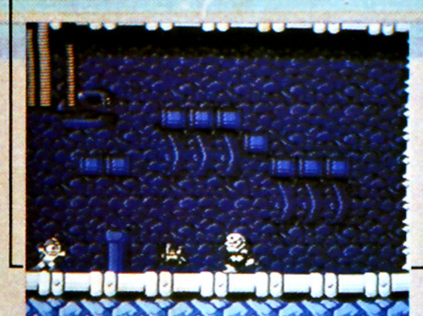


SKULL MAN

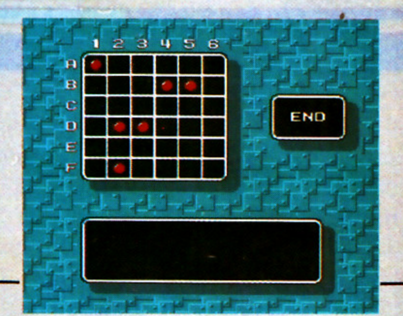
A este enemigo destrúyelo con Mega Buster.

Utiliza Balloon para pasar.

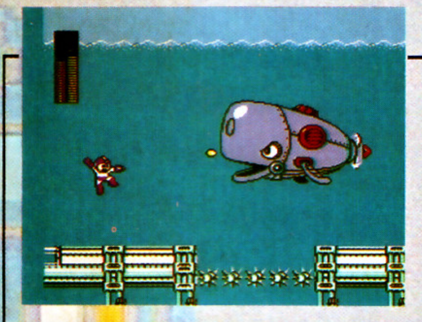




Dispárale con el arma de Dust Man mientras no se esté protegiendo con las calaveras que giran; cuando se acerque salta hacia atrás y sigue disparándole.



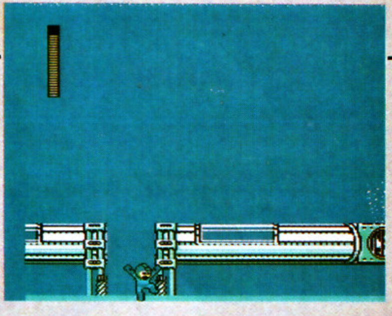
Puedes regresar cuantas veces quieras a la escena para tomar los dos tanques de energía, y al llegar al final te sacará de la escena sin que te enfrentes al jefe. Repite la jugada hasta acumular 9 tanques.

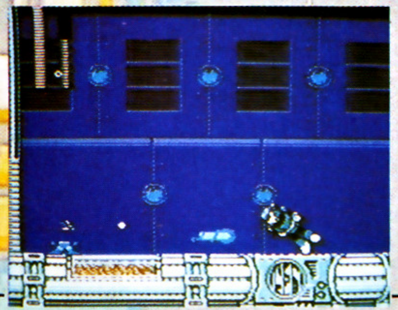


DIVE MAN

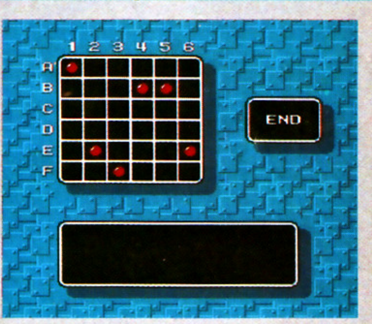
Con las ballenas utiliza el arma de Brigth Man para dispararles sin que te ataquen.

Salta el hueco y déjate caer pegado al lado derecho y no te muevas; en el fondo encontrarás el "Wire".



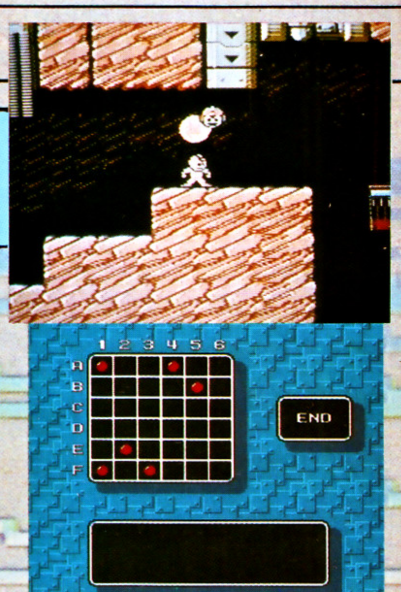


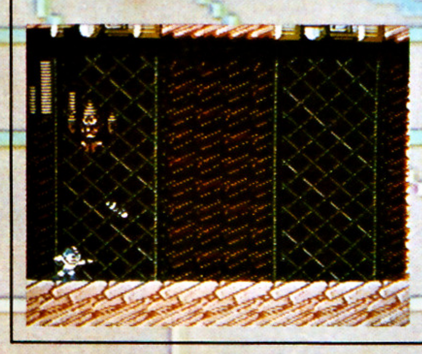
Dispárale con el arma de Dust Man o Mega Buster y cuando se lance contra ti da un gran salto para que él se pase por debajo. Al ir cayendo da un pequeño salto para alejarte de él y sigue disparándole. Utiliza los tanques de energía si es necesario.



DRILL MAN

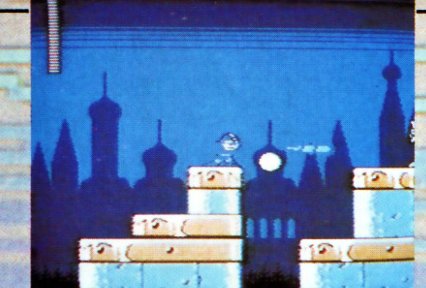
Con el arma de Pharaoh Man colócate al lado izquierdo de donde caen rocas, de tal manera que cuando la roca se estrelle dos trozos se eliminen arriba de ti y caigan premios. Si eres paciente puedes obtener 9 vidas. *AXY*



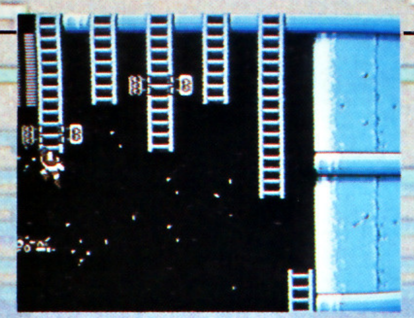


Cuando se entierre no te quedes quieto porque él saldrá debajo de ti. Dispara cerca de él con el arma de Dive Man, salta sus disparos y no dejes de disparar pues los misiles que lanzas lo seguirán.

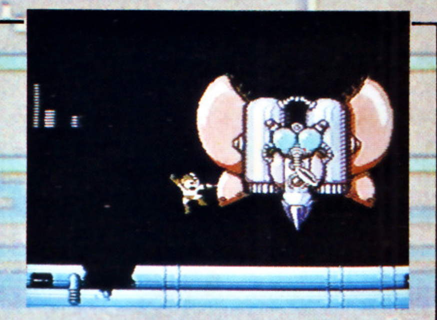
Antes de entrar al castillo del Dr. Cossack recuerda llevar 8 tanques de energía.



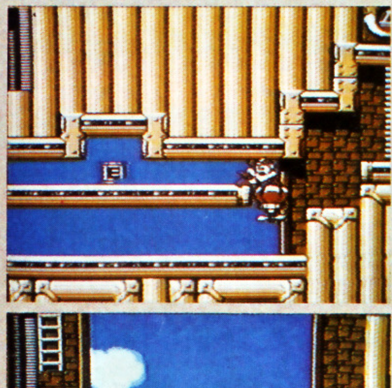
A los enemigos que te lanzan huesos elimínalos con Mega Buster. Luego acércate a las orillas saltando y elimina el enemigo que sale del hoyo y después salta.



Aquí utiliza a Rush Jet pero súbete en él cuando el enemigo de la izquierda vaya hacia abajo.



Al jefe dispárale con el arma de Ring Man al punto rojo que tiene al centro.

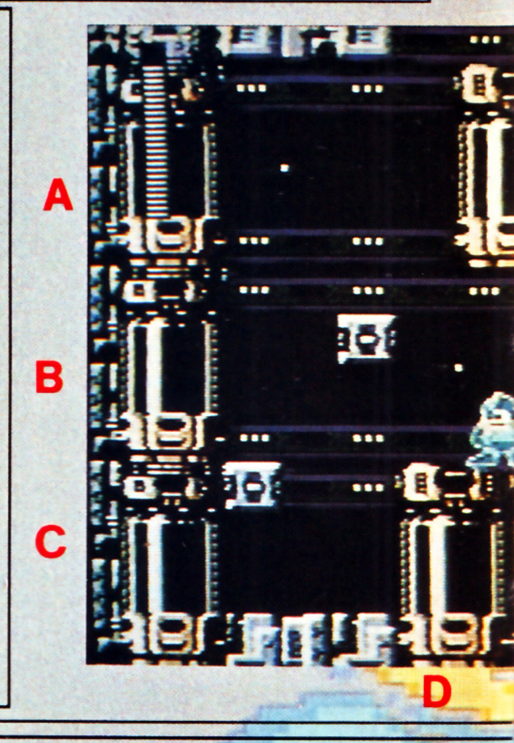


Al llegar a la última base salta varias veces y mueve el control hacia adelante para caer en el pasillo. Para tomar el tanque de energía utiliza un Balloon y bárrete.

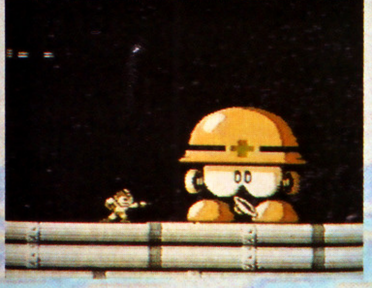
Utiliza el arma de Drill Man para eliminar las sierras.

Al llegar al jefe permanece en la base de la izquierda, después utiliza el arma de Dive Man rápidamente y cuando se termine usa el arma de Ring Man.

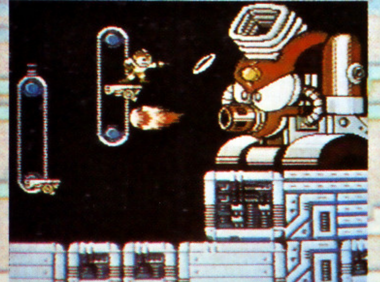




El orden no importa, de preferencia enfréntate a los fáciles cuando te falte energía. Recuerda utilizar la técnica que usaste anteriormente.

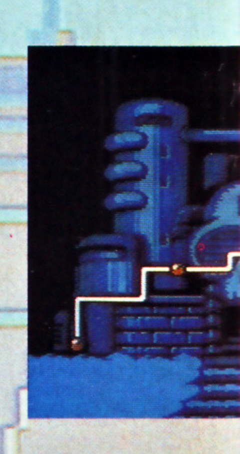


Cuando el jefe no se cubra con el casco, utiliza el arma de Ring Man.



A este jefe es fácil eliminarlo utilizando rápidamente el arma de Ring Man desde la segunda plataforma.

A.- Drill Man con el arma de Dive Man
B.- Bright Man con el arma de Toad Man
C.- Skull Man con el arma de Dust Man
D.- *Dive Man con el arma de Dust Man o Mega Buster
E.- *Toad Man con el arma de Drill Man (fácil).
F.- Dust Man con el arma de Ring Man (fácil).
G.- Ring Man con el arma de Pharaoh Man
H.- Pharaoh Man con el arma de Bright Man (fácil).
*Antes de entrar a cualquiera de estos dos lugares, carga Mega Buster, métete y suelta el botón para que dispare inmediatamente al jefe.

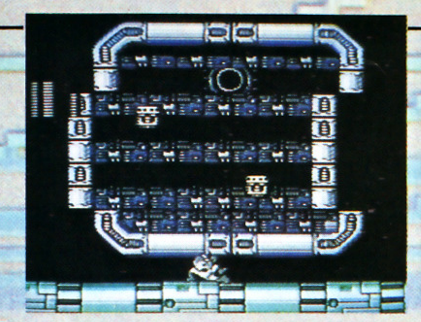


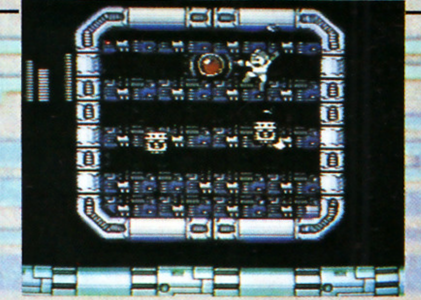
DR. COSSACK

Al comenzar regrésate y encontrarás un tanque de energía oculto en la nieve.

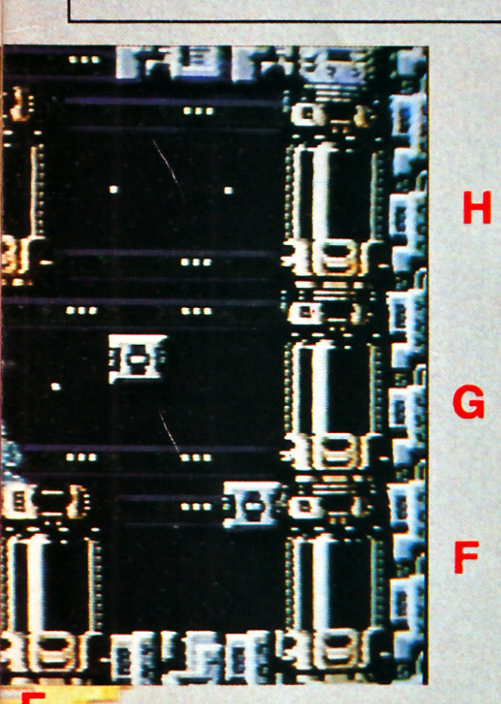


Donde caen estas calaveras puedes recargar energía para ti o tus armas.





Al llegar al jefe bárrete para evitar que te atrape en una orilla; cuando se mueva lentamente súbete para quedar dentro del cuadro y dispárale al punto rojo con el arma de Dust Man, pero muévete de un lado a otro para eludir sus disparos.



H

G

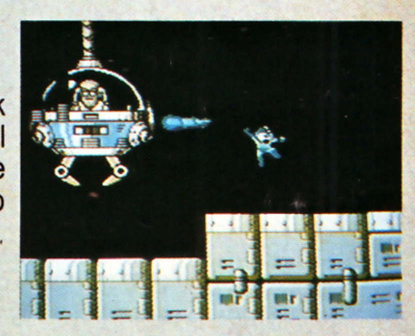
F

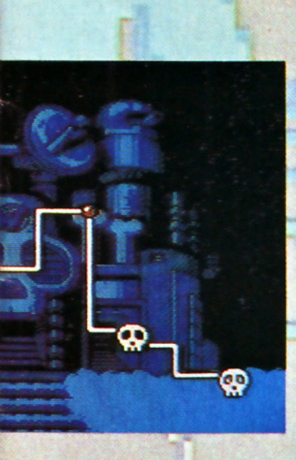
E

Si tomas el camino de arriba encontrarás una vida y por el camino de la derecha encontrarás un tanque de energía.

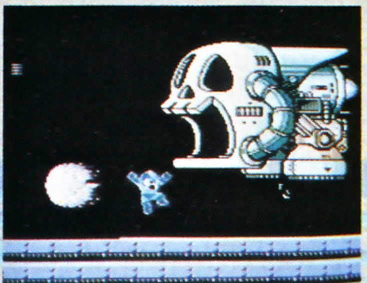


Al llegar con el Dr. Cossack dispárale con Mega Buster o con el arma de Ring Man; cuando se acerque pásate por debajo barriéndote para que no te agarre.

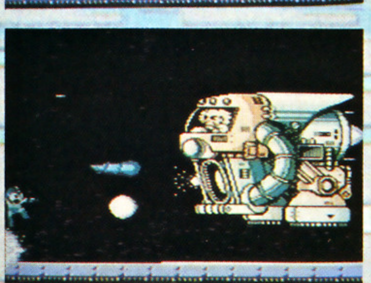




Colócate donde indica la foto y carga Mega Buster; espera a que el Dr. Wily dispare 3 veces para que saltes y dispares. Repite la jugada.



Cuando cambie la nave del Dr. Wily, pégate a la orilla izquierda y esquiva sus disparos saltando y disparando con Mega Buster a la esfera.



CONFRONTACION FINAL

Cuando se unen los puntos se forma un disparo que se lanza contra ti, esquívalo. En ese momento puedes ver en qué lugar se encuentra el Dr. Wily; dispárale con el arma de Pharaoh Man, de preferencia cargando poder.



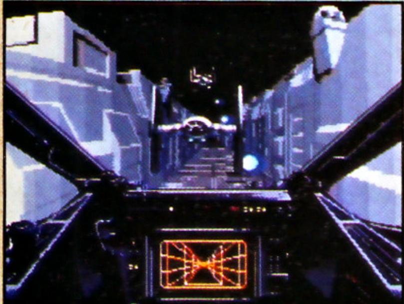
SUPER STAR WARS

Lucas Arts y JVC han preparado un juego basado en una película super clásica de Ciencia Ficción: Star Wars, La Guerra de las Galaxias.



Luke debe cuidarse de todo tipo de amenazas en este bar intergaláctico, donde se reúne la escoria de la galaxia.

La versión en videojuego de esta película tiene escenas clásicas como la batalla en la Estrella de la Muerte o dentro de la Nave del Imperio.



Vive famosas secuencias de la película con este juego, como la batalla en la Estrella de la Muerte.

Super Star Wars tiene 14 niveles, a través de los cuales debes desarrollar todo tipo de misiones. Y no podían faltar los jefes al final de cada escena, que gracias a la capacidad del Super NES son de gran tamaño y difíciles de vencer ¡Todo lo que un jugador busca!



Aquí Chewie se encuentra en problemas y sólo un jugador notable como tú será capaz de ayudarlo.

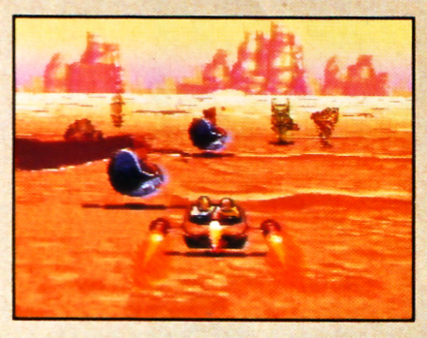


Para que nuestro joven héroe Luke Skywalker cumpla con su difícil misión, ha buscado la ayuda de varios personajes como el piloto de la nave Halcón Milenario, Han Solo y su copiloto Chewie, a quienes podrás escoger para completar una misión, dependiendo de cómo te acomodes.

La acción de este juego se desarrolla básicamente en 2 tipos: en el primero deberás ir guiando tu personaje con una perspectiva de lado; el personaje puede disparar, correr, agacharse o brincar para esquivar a los enemigos que lo atacarán furiosamente. En el otro tipo de acción deberás manejar una nave con increíbles efectos de rotación y escala.



Aunque este desierto parezca deshabitado, no lo está, monstruos como éste son el pan de cada día.



Esta es otra de las tantas escenas en las que sólo tus reflejos pueden salvarte.

Como la música, los gráficos y la animación son de primera calidad, este juego le hace justicia a un gran clásico en lo que a películas se refiere. Juégalo y que la fuerza te acompañe.



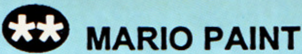
Han Solo debe vencer a este gigantesco robot, si es que él y los demás quieren avanzar.



Los retos de Mario

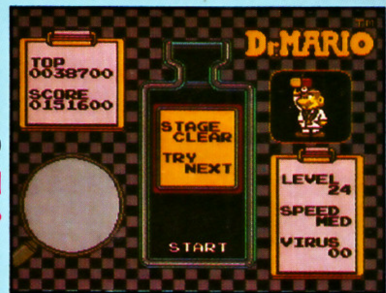






MARIO PAINT

¿Cómo logro hacer que todas estas figuras aparezcan en la presentación, antes de entrar al modo de dibujo?



DR. MARIO

¿Qué pasa al terminar el nivel 24 med?

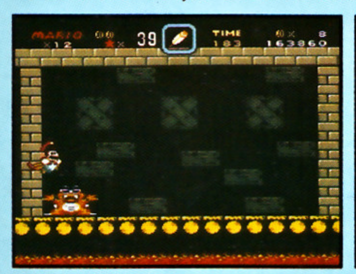
RESPUESTAS

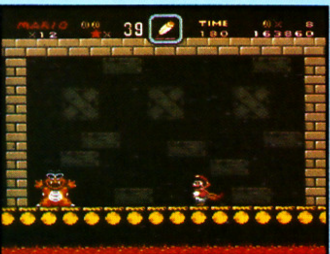
SUPER MARIO WORLD

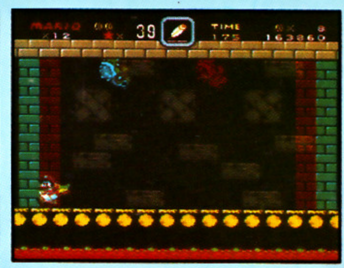
Al enfrentarte a Roy en el castillo 5

¿Cómo puedes hacer que Mario se meta a la pared?

1.-Cáele a Roy pegado a la pared.
2.-Aléjate hacia el otro lado.
3.-En cuanto empiece a subir pégate nuevamente a la pared y mantén presionado el control hacia la pared.
4.-Cuando las paredes se cierren quedarás adentro.









Muchos trucos como éste parecen sencillos y en realidad lo son, lo que si presenta dificultad es descubrirlos, ya que requiere de mucha paciencia y habilidad. No olvides que el valor de solucionar un problema está en todo lo que aprendes mientras buscas la respuesta.

STREET FIGHTER II

¿Cómo logro esta foto?

Aunque nosotros hicimos el reto sólo con 2 personajes, lo puedes hacer con más; para que un personaje quede "en color" sigue estos pasos:
1.-Empieza un juego con cualquier personaje, reta con el 2P y empata hasta el 4º round.
2.-Escoge a cualquiera de los 2 personajes que empataron y continúa a la siguiente escena contra cualquier otro personaje.
3.-Elimina al enemigo de la siguiente escena y vuelve a retar con el 2P; ahora empaten y continúa con el que acaba de retar (o sea el 2P).
4.-Repite los 3 primeros puntos hasta llegar con los últimos jefes. Nosotros hemos logrado llegar hasta con 5 personajes "en color".

Les recordamos que Los Retos de Mario deben considerarlos como un desafío personal, cuyo objetivo es motivarlos a conocer con mayor detalle sus juegos. Ya una vez les comentamos que los mejores jugadores de Nintendo no sólo se conforman con terminar sus cartuchos, sino que aceptan un desafío más grande. Descubrir todos los trucos y secretos escondidos en cada videojuego.
Los invitamos a buscar la respuesta por ustedes mismos y si tienen problemas, recuerden que su revista siempre estará públicando la solución a los retos.

el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

Estuvimos pensando mucho el tema para esta ocasión y ¡zaz! de repente se nos prendió el foco: pensar.

Seguramente estarás de acuerdo en que muchos jugadores resuelven sus cartuchos de Nintendo sólo con práctica y gran habilidad manual, pero hay otro factor muy importante para salir victorioso: pensar.



El truco que publicamos de Battletoads es una prueba de cuando los lectores piensan

Existen otro tipo de juegos, como los de acción y aventuras, en los que aparentemente no necesitamos pensar, pero estamos muy equivocados. Nos han llegado muchas preguntas sobre cómo descubrimos nuestros secretos o estrategias y la verdad es que lo hacemos pensando, ya que en algunas ocasiones, al jugar, salen cosas que no esperábamos; entonces reseteamos el juego y regresamos al mismo lugar y tratamos de repetir lo mismo para investigar qué fue lo que pasó. De esa forma descubres pequeñas "fallas" del juego que puedes aprovechar en ese mismo stage o tal vez en otro lugar.

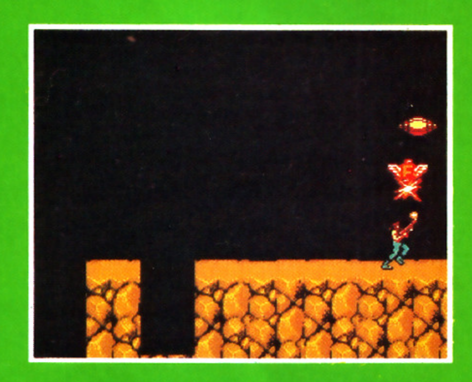


Juegos R.P.G. como Deja-Vu o de estrategia como Sim City, exigen que el jugador piense mucho.

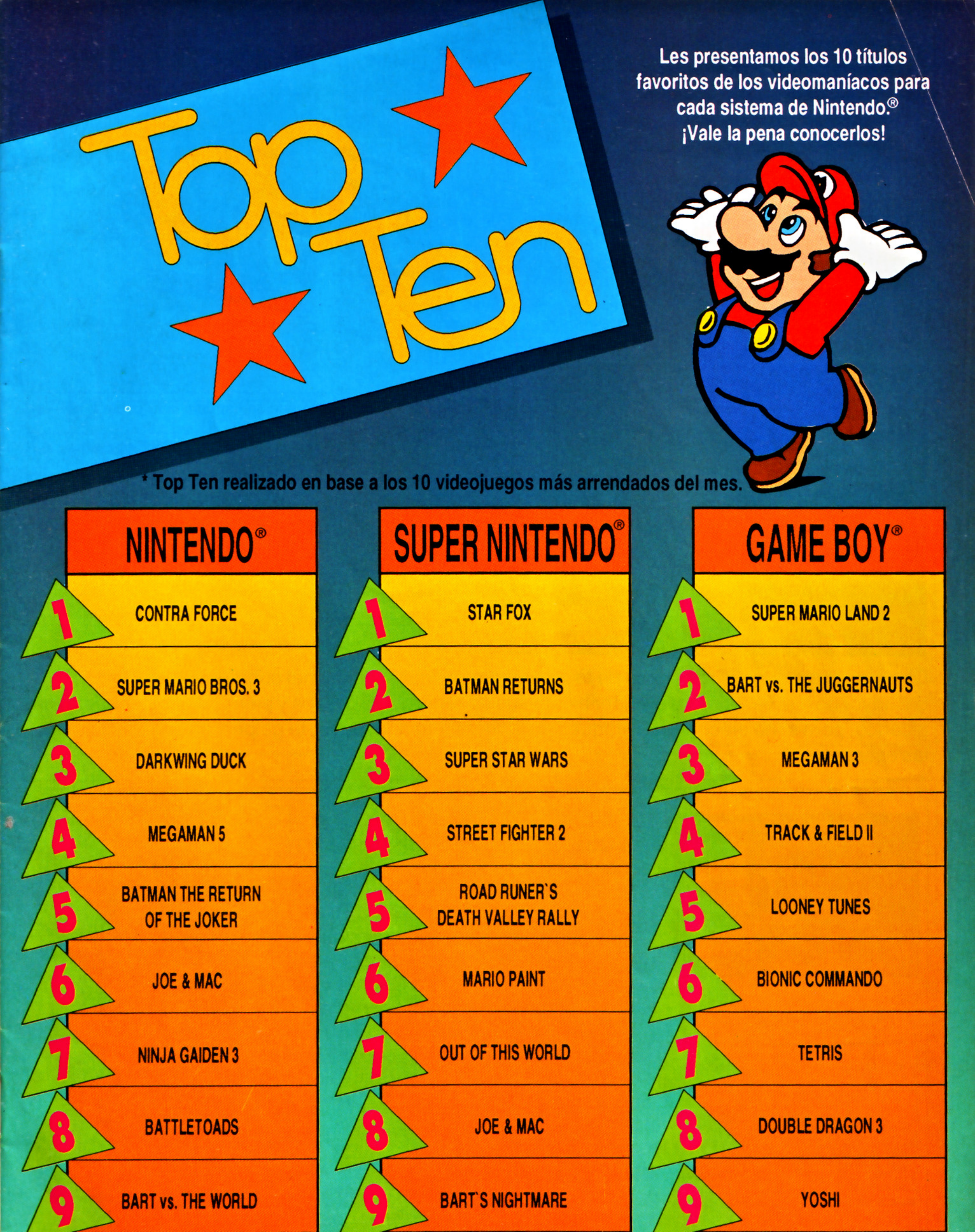
En Street Fighter II estuvimos pensando si había alguna diferencia entre la electrificación de Blanka con el golpe débil y el golpe medio, y después de analizarlo muy concienzudamente nos dimos cuenta que en graficación (imagen) no había ningún cambio, pero no contentos con esto seguimos analizando y vimos que el "valor" sí cambiaba; es decir, que aunque no se veía tenía más alcance. Esto lo descubrimos al acercar mucho a Blanka a otro personaje, haciendo la electrificada con golpe débil de Blanka pero sin electrocutarlo, entonces cambiamos la electrificación a golpe medio y ¡oh sorpresa! sin moverlo ahora sí lo electrificaba... pero ¿para qué nos servía saberlo? ¿dónde podíamos aplicar este descubrimiento? Pensando un poco se nos ocurrió electrificar a los 2 Blankas con el mismo procedimiento.

A lo que vamos con este ejemplo es que no sólo debes descubrir que tú puedes lograr algo con el personaje que manejas, sino también dónde aplicarlo para hacer más puntos, obtener más vidas, evitar obstáculos, etc.

En Super Contra, en el stage 3, el piso se va derrumbando y una forma de evitar las caídas a los precipicios cuando empieza el scroll (pantalla que avanza automáticamente) es pegarte de inmediato a la derecha y asì el piso se derrumbará detrás de ti.



En Club Nintendo le damos un gran valor a este tipo de secretos descubiertos por nuestros lectores, más que los leídos en otros lados, así que si tú has descubierto por ti mismo algo y nos lo escribes, ponle antes un título que diga DESCUBRIMIENTO para que lo analicemos y tratemos de publicarlo con prioridad sobre otras cartas. Piénsalo.



Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaníacos para cada sistema de Nintendo.® ¡Vale la pena conocerlos!

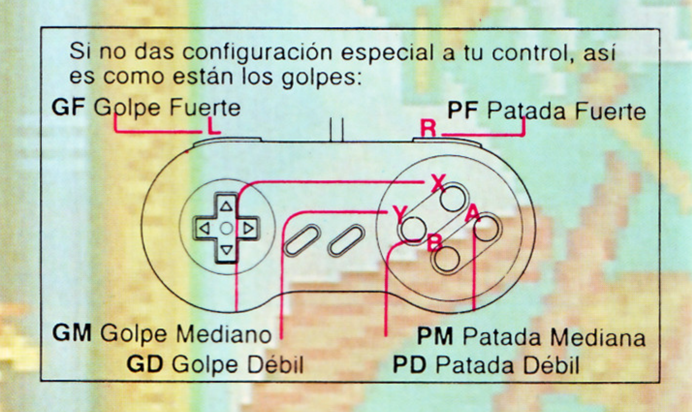
* Top Ten realizado en base a los 10 videojuegos más arrendados del mes.

	NINTENDO®	SUPER NINTENDO®	GAME BOY®
1	CONTRA FORCE	STAR FOX	SUPER MARIO LAND 2
2	SUPER MARIO BROS. 3	BATMAN RETURNS	BART vs. THE JUGGERNAUTS
3	DARKWING DUCK	SUPER STAR WARS	MEGAMAN 3
4	MEGAMAN 5	STREET FIGHTER 2	TRACK & FIELD II
5	BATMAN THE RETURN OF THE JOKER	ROAD RUNER`S DEATH VALLEY RALLY	LOONEY TUNES
6	JOE & MAC	MARIO PAINT	BIONIC COMMANDO
7	NINJA GAIDEN 3	OUT OF THIS WORLD	TETRIS
8	BATTLETOADS	JOE & MAC	DOUBLE DRAGON 3
9	BART vs. THE WORLD	BART`S NIGHTMARE	YOSHI
10	ADVENTURE ISLAND 3	T.M.N.T. IV	SUPER MARIO LAND



DHALSIM





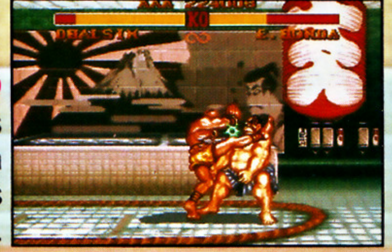
Dhalsim es sin duda el más lento de todos, pero no por esto es un mal contrincante. La mayor de sus ventajas es el poder estirar sus extremidades (brazos y piernas) para tener mayor alcance, pero si no ejecutas los ataques en el momento adecuado, te golpearán en ellas cuando las estires.

PATADAS



PD/PM DE CERCA AGACHADO

La utilizas para forzar a tu enemigo a poner defensa sin alejarte.



PD DE CERCA PARADO

La utilizas para quitarte algunos ataques cuando el enemigo salta verticalmente, o también lo usas como PD de cerca agachado.

PD DE LEJOS PARADO

La utilizas para mantener a distancia al contrincante (quita poca energía pero es menos probable que te toquen cuando estiras el pie).





PM DE CERCA PARADO

La utilizas en una serie de golpes.

PM/PD SALTANDO

La utilizas para evitar que tu enemigo salte hacia ti.

AGARRES



Cuando estés junto al enemigo presiona en tu control derecha o izquierda y GF para agarrarlo, arrojarlo y restarle energía.



Cuando estés pegado al enemigo presiona en tu control derecha o izquierda y GM para agarrar a tu contrincante con Yoga Nugie y restarle energía.



SPINNING ATTACK 1

Para lograrlo salta y cuando estés en lo más alto presiona GF. Lo utilizas para atacar arriba y al frente en posición horizontal.(Muy útil para acercarte al contrincante).



SPINNING ATTACK 2



Para aplicarlo salta y cuando estés en lo más alto presiona PF. Lo utilizas para atacar bajando en diagonal rápidamente. (Al combinarlo con otros golpes es muy efectivo).



PM DE LEJOS PARADO

Es la que tiene mayor alcance cuando tu enemigo está al frente.





PF DE CERCA PARADO

La utilizas para rematar por arriba.



PF DE LEJOS PARADO

La usas igual que PD DE LEJOS PARADO pero con ésta quitas más energía, aunque es más lenta y corres el riesgo de ser golpeado en la pierna.



PF SALTANDO

Como Dhalsim salta muy lento, con facilidad lo alcanzan en el aire, pero con esta patada puedes mantener a distancia al enemigo.

GOLPES



GD/GM DE CERCA AGACHADO
Lo utilizas para forzar al enemigo a poner defensa sin alejarte.



GD/GM/GF DE LEJOS AGACHADO
Los utilizas para atacar por abajo; el más rápido es GD, pero el GF es el que resta más energía.





GD DE LEJOS PARADO
Lo puedes utilizar para quitarte ciertos ataques por arriba o también para presionar al enemigo.



GD/GM/GF SALTANDO
Lo utilizas para atacar por arriba o evitar que te sigan cuando saltas hacia atrás.



GD DE CERCA PARADO
Si colocas este golpe puedes fácilmente darle Yoga Nugie o un agarre.



GM DE CERCA PARADO
Lo utilizas como el GD DE CERCA PARADO, pero además si el oponente pone defensa también lo puedes agarrar o darle Yoga Nugie.

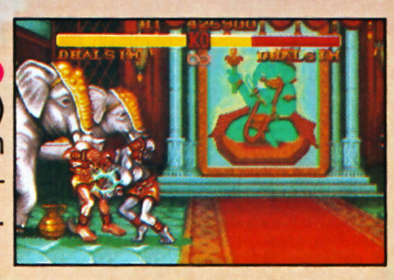




GM DE LEJOS PARADO
Lo utilizas como el GD DE LEJOS AGACHADO, pero éste sí lo paran con defensa de pie.



GF DE CERCA PARADO (CABEZAZO)
Lo utilizas para colocar un cabezazo y si estás muy cerca lo colocas doble (muy efectivo).





GF DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para golpear al contrario poco antes de caer cuando salta.



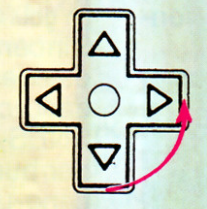
BARRIDAS



Para lograrlo tienes que presionar el control hacia abajo y cualquier patada. Lo utilizas para atacar por abajo (muy útil para esquivar poderes o recibir a ciertos enemigos cuando saltan hacia ti). Con PD casi no avanzas pero puedes poner defensa rápidamente; con PF avanza más pero si no entra, fácilmente te golpearán.

YOGA FIRE

Sigue la secuencia mostrada en forma contínua e inmediatamente después presiona cualquier puño:

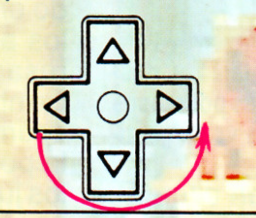


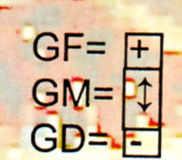
GF=Rápida
GM=Mediana
GD=Lenta



YOGA FLAME

Es lo mismo que Yoga Fire, pero con esta secuencia:



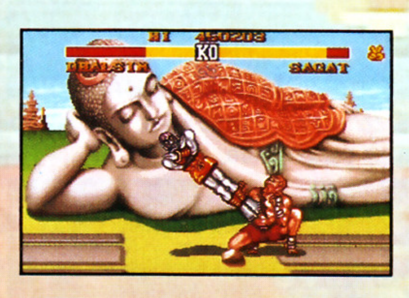




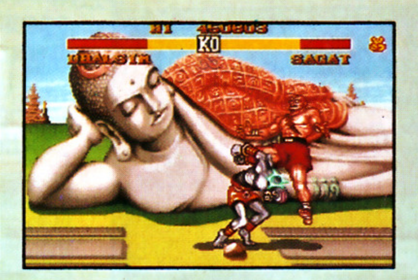
JUGADA DE EXPERTOS

Cuando tu enemigo no tenga defensa o esté mareado, atácalo con SPINNING ATTACK 2 de tal manera que le des al nivel de las rodillas e inmediatamente presiona GF.
Esta jugada se desarrolla de dos maneras.



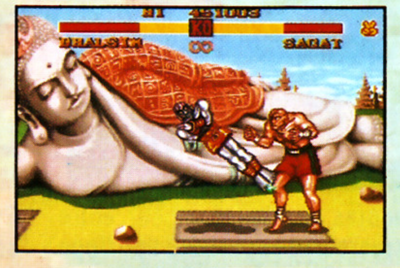








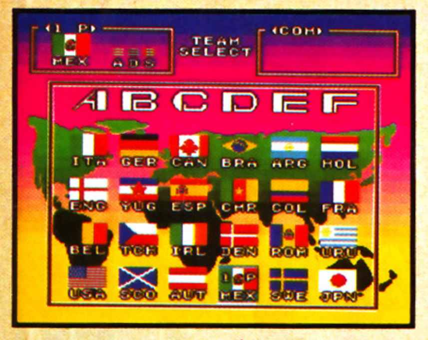
Para el caso 2 puedes presionar con cualquier otro ataque.







Generalmente, cada jugador tiene una línea de juegos donde se desempeña mejor, así hay jugadores de R.P.G., acción, aventuras y deportes; para estos últimos Jaleco prepara un excelente juego de fútbol: **Goal!**



Gracias a ti, nuestro país puede llegar a ganar la Copa Mundial.

Goal para Super NES no se parece en nada a la versión original del NES (a no ser por el nombre solamente), ya que la acción ahora se ve de lado y no por arriba.



Antes de iniciar cada encuentro, tú podrás escoger entre 4 diferentes formaciones.

Para todos los que conocemos el tipo de juegos que hace Jaleco, sabemos que sus juegos de deportes son muy buenos, y Goal! no es la excepción; en este juego podrás escoger un equipo de entre 24 diferentes a nivel mundial, cada uno con diferentes ventajas y desventajas.

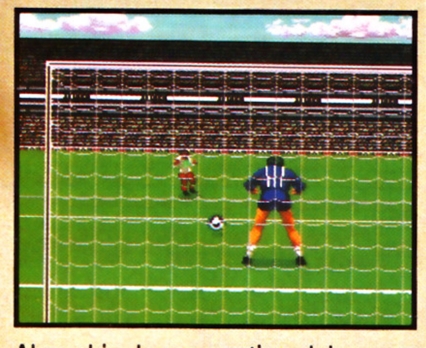


Cada equipo tiene ventajas y desventajas; aquí 2 de los más poderosos enfrentándose: Alemania vs. Argentina.

El juego se divide en diferentes opciones, así podrás disputar un partido contra la computadora, contra un amigo, o entrar a la Súper Copa donde deberás llevar un equipo a disputar el Campeonato Mundial, (eliminándote en octavos y cuartos de final, hasta semifinal y final) y cada que ganes un partido podrás salvar tus resultados en la memoria del cartucho, ya que contiene batería.



2 jugadores pueden competir entre ellos y recrear esos partidos tipo Copa del Mundo.

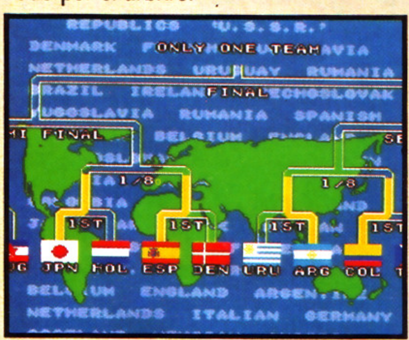


Al cambiar la perspectiva, debes controlar a tu portero para evitar recibir un gol.

Sinceramente creemos que este es uno de los mejores cartuchos de fútbol para SNES, ya que además de tener buenos gráficos y sonido, tiene un buen nivel de diversión y el control sobre los personajes es muy bueno, además de que el reto va en aumento según vayas avanzando en tu clasificación. Otro de los aspectos que hacen interesante a este juego es el cambio de perspectiva que ocurre cuando haces un tiro a la portería, o cuando festejan los jugadores al anotar un gol.



Si cometes una falta, puedes ser sancionado por el árbitro.



En el camino por la Copa Mundial, sólo los mejores podrán aspirar por un buen lugar.



PAGINA

PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



SWORDS & SERPENTS (NES)
LEVEL 1: QJALS???4UNMR?
LEVEL 2: 9JATS???4XNMW
LEVEL 3: UJACS???4VNRZ
LEVEL 4: UJ9FS???4SNFX
LEVEL 5: 9J?JS???4SV4K
LEVEL 6: MZBJS???ATUZ?K
LEVEL 7: 3RSJS???ATUNF?
LEVEL 8: ENSJS???RTUNMK
LEVEL 9: 3NSJS???RQULIK
LEVEL 10: ENSJS???RQ3QHK
BEYOND 10: UNSJS???RQ3K6?

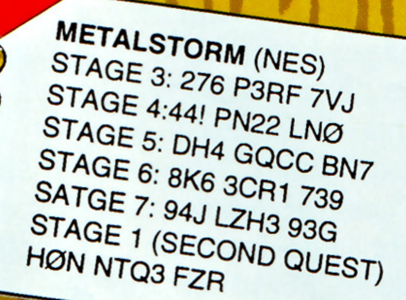
Max

THE INMORTAL (NES)
STAGE 2: x31Øy1ØØØ6y9Ø
STAGE 3: tt5xx21ØØØx1Ø
STAGE 4: 9t3yx31ØØ1x6Ø
STAGE 5: 777x843ØØØt6Ø
STAGE 6: 5ssØv67ØØØryØ
STAGE 7: v131y77ØØ38yØ

Fox

GARGOYLE`S QUEST (Game Boy)
MUPP - JMHW
BIF8 - BRAZ
HWTL - 9OAZ
GJ7Q - KLVO
FWGG - 57CY
N5AQ - 9RZF
SWXE - CBFJ

Max



METALSTORM (NES)
STAGE 3: 276 P3RF 7VJ
STAGE 4:44! PN22 LNØ
STAGE 5: DH4 GQCC BN7
STAGE 6: 8K6 3CR1 739
SATGE 7: 94J LZH3 93G
STAGE 1 (SECOND QUEST)
HØN NTQ3 FZR

Scott

DRAGONSTRIKE (NES)

LEVEL	SILVER	GOLD	BRONZE
LEVEL 2	PLPKMK	KHVJMG	FKHHMF
LEVEL 3	PLPKRF	KHVNRD	FMHMRB
LEVEL 4	PLPKFG	KHVNFH	FKHMFD
LEVEL 5	PLPKKB	KHVNNKC	FKHMKJ
LEVEL 6	PLPKDK	KHVNDJ	FMHMDG
LEVEL 7	PLPHJK	MLLMHJF	FMHMJB
LEVEL 8	PLPHSH	KHVNSB	FMHMSD
LEVEL 9	PLPHGD	MXVNGJG	FMHMGH
LEVEL 10	PLPHLJ	KHVHLG	FMHMLC
LEVEL 11	PLPHVG	KHVHVJ	FMHMVF
LEVEL 12	PLPHMT	KHVHMR	FKHMMR
ASTRAL PLANE	PLPHRP	KHVHRM	FKHMRM
ABYSS	PLPHPS	KHVHPQ	FKHMPQ

Fox

CASINO KID 2 (NES)
5GØG - ØØC74
EØQCØ - CXCC4
CAHC1 - YXFJL
CRDV5YYYGG

Scott

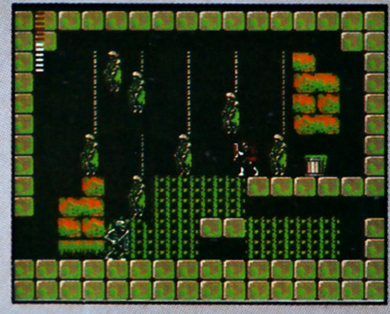


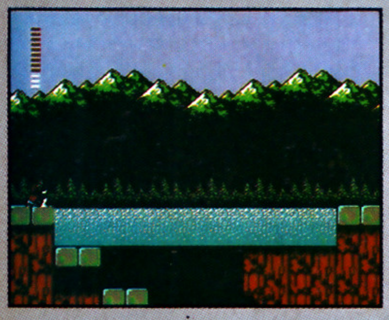
CASTLEVANIA II -SIMON QUEST-

¿Dónde encuentro las 5 partes del cuerpo de Drácula?

1.- La primera parte (el hueso) lo encuentras en la Mansión Berkeley, al este de Jova (la ciudad donde empiezas). Dirígete por el camino de arriba al llegar al Bosque de Veros; si escoges el hueso de Drácula como item, te darán un escudo. →





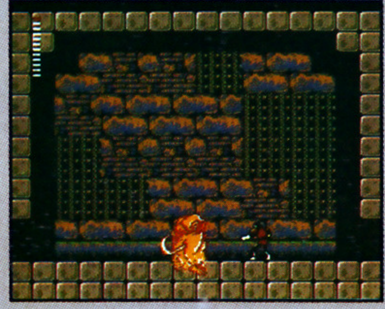


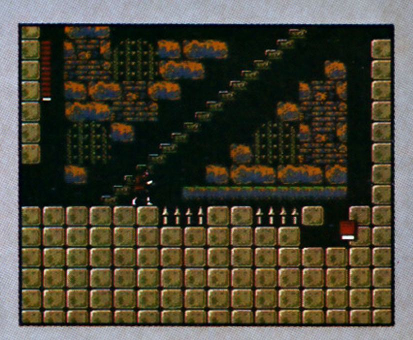


2.- Para encontrar el corazón de Drácula debes llegar al lago Yuba, al este de la Mansión Berkeley; tomando el camino de abajo en el bosque Aljiba, al llegar al lago escoge tu cristal como item y agáchate en la orilla del lago unos 5 segundos. Al poseer el corazón de Drácula se lo deberás enseñar al ferry del río al oeste de Jova y así te llevará a otro lugar.

3.- Una vez que le hayas mostrado el corazón al ferry, te llevará a la Mansión Brahm; ahí deberás encontrar el ojo de Drácula que te permitirá ver los objetos escondidos. Por cierto, antes de llegar al cuarto donde está el corazón, encontrarás una Grim Reaper y si la vences obtendrás el cuchillo de Oro.



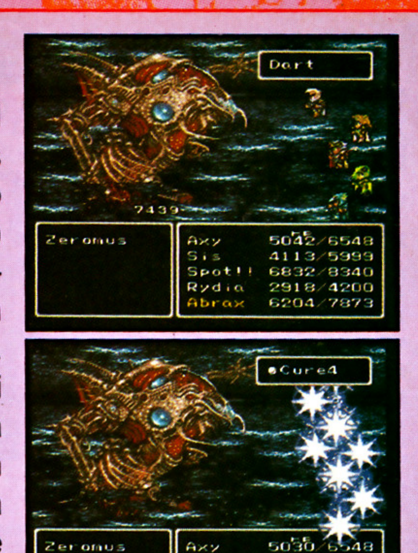




FINAL FANTASY II

¿Cómo puedo derrotar a Zeromus?

Antes que nada, para tener una buena oportunidad debes ir arriba del nivel 40 y lo que te recomendamos es lo siguiente: A Cecil y a Kain mantenlos atacando con el comando fight, a Edge mantenlo arrojando (Dart) estrellas "Ninja" o usando Ethers o Elixir en Rosa cuando lo necesite; a Rosa mantenla usando Cure 4 en todos y a Rydia atacando con arco y flechas Artemis. La batalla puede durar mucho pero no te desesperes si crees que todavía no lo puedes vencer, haz experiencia con los Red Dragons y los Behemont que aparecen en el camino. Un Tip final: cuando estés peleando contra Zeromus no lo ataques con Magia, ya que él siempre te contraatacará con Magia y será más difícil vencerlo.



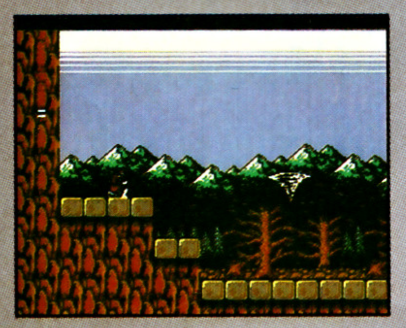


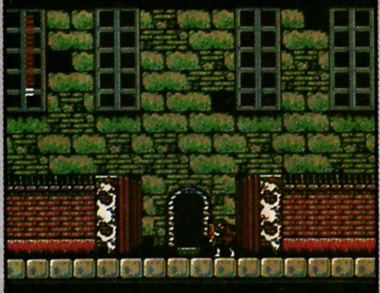
4.- Una vez que tengas estos 3 objetos cambia tu cristal azul por el rojo en la ciudad de Alba, cruzando el río sin mostrarle el corazón al ferry.

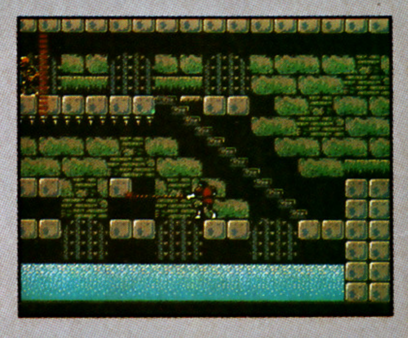
5.- En la ciudad de Ondal es muy importante que obtengas "Morning Star". →

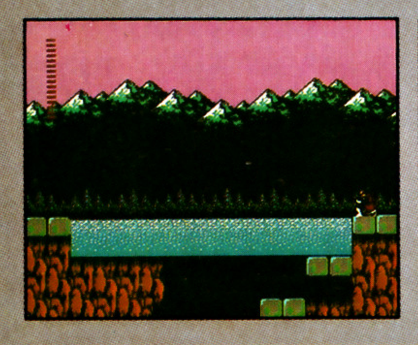


6.- Al llegar a Deborah Cliff, selecciona como item el cristal rojo y agáchate donde indica la foto para que un remolino te lleve a la Mansión Bodley, donde hallarás la uña de Drácula.Con ella, usándola como item, podrás romper las paredes que antes sólo podías con Holy Water.











7.- Al oeste de la Mansión Bodley encontrarás un lago; usa la esfera roja y agáchate, así encontrarás el camino a la Mansión Laruba donde está el anillo de Drácula. Cuando tengas los 5 objetos, podrás llegar al castillo de Drácula que se encuentra al este de la Mansión Bodley.

BART'S NIGHTMARE

¿Cómo paso la escena de Bartzilla?
Una de las escenas que más confundes es la de la puerta verde.

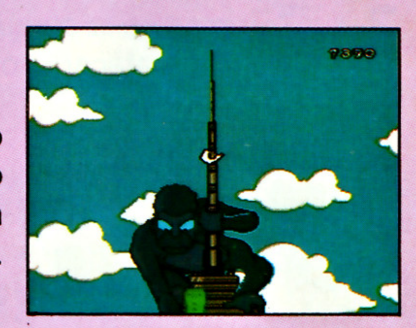


En esta escena tienes que destruir lo más que puedas de aviones, trenes y tanques, tratando que no te toquen. Después de un rato aparecerá un camión que te reducirá de tamaño, así obtendrás una hoja de tu tarea y pasarás a otra etapa, donde tienes que ir esquivando "porquerías" que te dejan caer personas que se asoman cuando tratas de llegar a lo más alto del edificio.



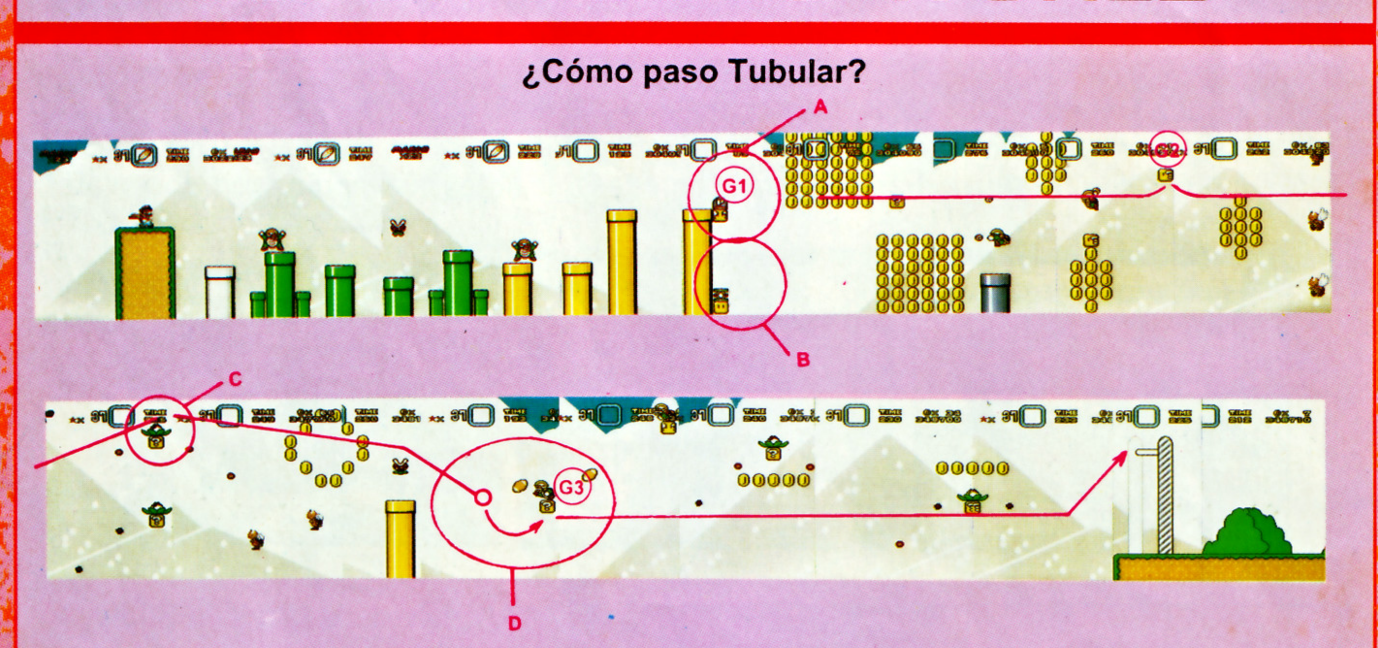
Momtra tratará de evitar que llegues.

Si a Homer Kong no lo electrocutas rápido no obtendrás otra hoja de tu tarea.



SUPER MARIO WORLD

¿Cómo paso Tubular?

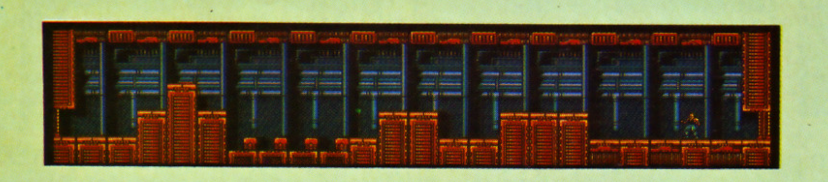


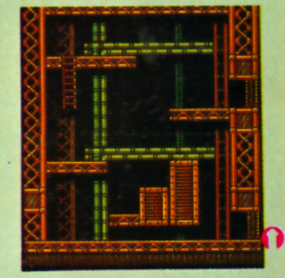
A-Usa el P-Switch
B-Déjate caer en el resorte, saca el globo 1 (G1) y rebota nuevamente en el resorte para alcanzar el globo 1 (G1).
Sigue la ruta marcada y saca el globo 2 (G2); sin tomar el globo sigue con la ruta.
C-Cuando estés sobre la planta toma el gobo 2 (G2).
D-Espera a que pase el balón, saca el globo 3 (G3) y esquivando los balones que te lance el otro enemigo toma el globo 3 (G3) y continúa con la ruta para llegar al final.

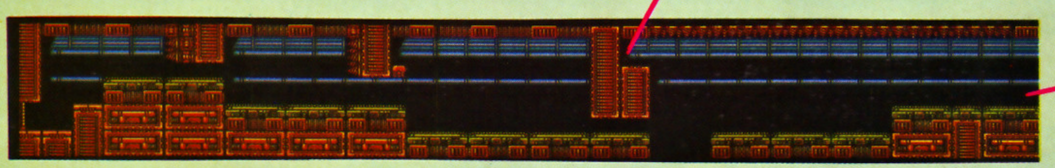
POWER BLADE 2

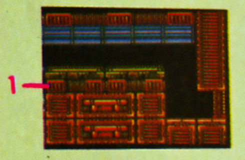
¿Me pueden ayudar con mapas y tips para este juego?

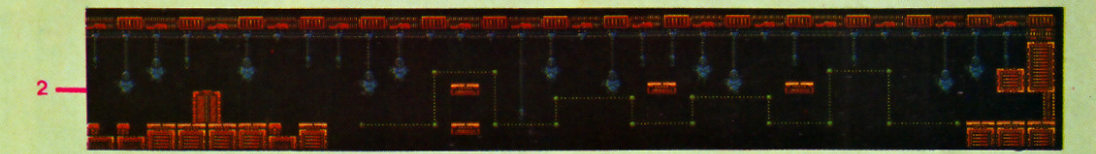
Reserva de energía para Nova= **A** Reserva de energía para Trajes= **B**

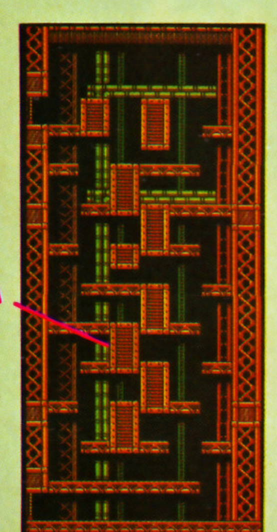


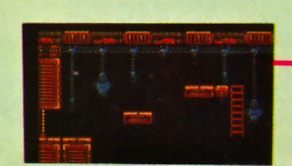




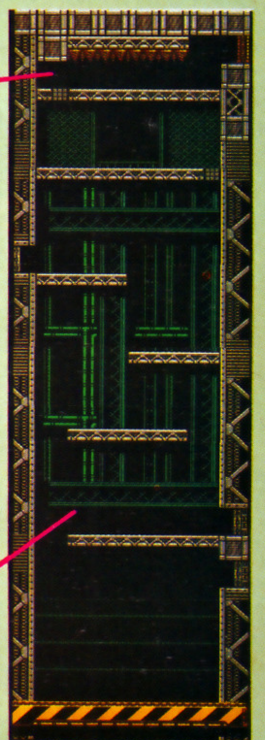




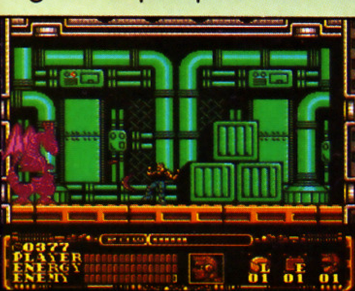


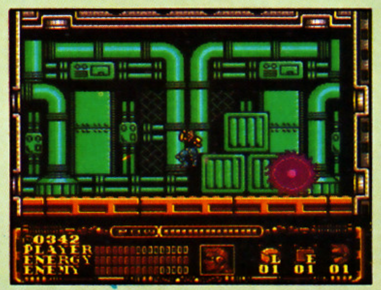


¡Pásate arrastrando estos picos!

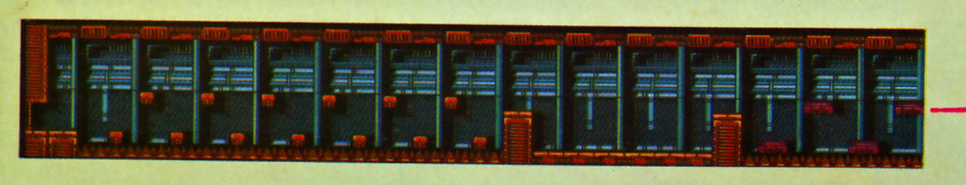


1-Newt Suit: Para vencer al dragón, dispárale de cerca con tus boomerangs y observa cuando se haga bola porque se te arrojará. Sáltalo.

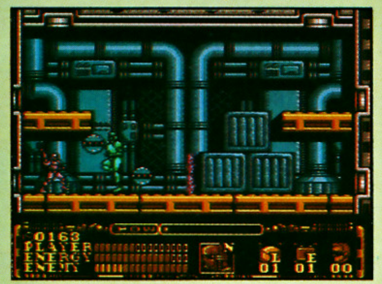


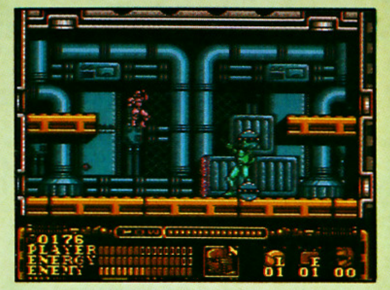


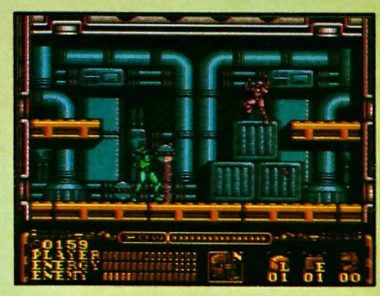
Dispárale a los robots de las bases desde antes de que suba la base.

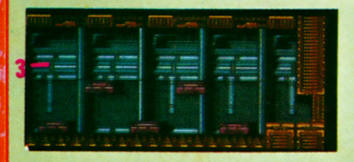


Jefe: Para eliminar a este robot, acércate a él al entrar para obligarlo a disparar cerca de la base. Después retrocede un poco y brinca el 2o. disparo que haga, entonces métete debajo de la base que estés más cerca y dispárale. Repite esta operación pero hacia el otro lado.

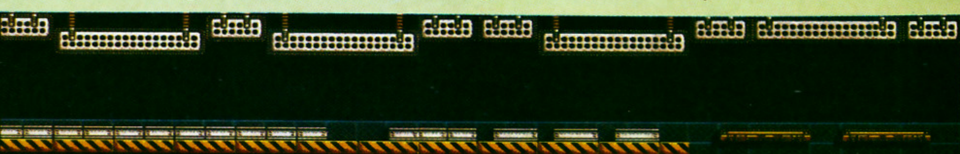






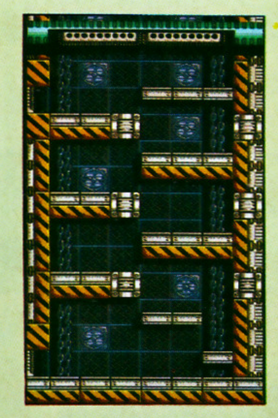


En esta parte el techo comenzará a bajar, siempre antes avanzar; ve al punto seguro al que puedas llegar sin que te toquen las sierras.

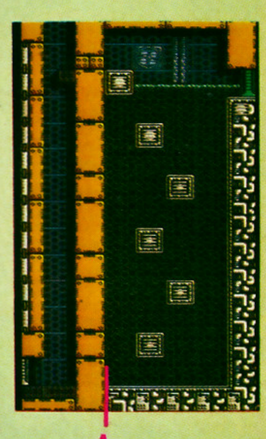




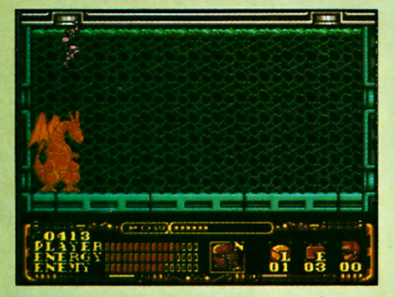
Aquí el techo irá descendiendo; antes de bajar de una base a otra debes esperar a que aparezca completamente.



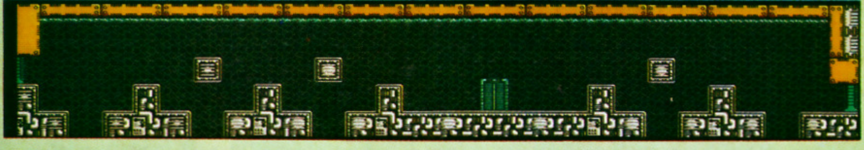
B



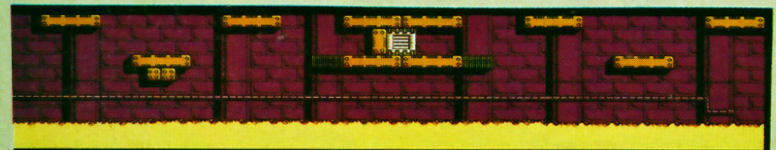
A

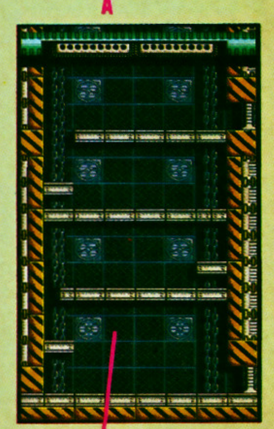


Wet Suit: Antes de entrar a este cuarto ponte tu Newt Suit y de inmediato salta y pégate al techo como indica la foto y desde ahí elimina al dragón.



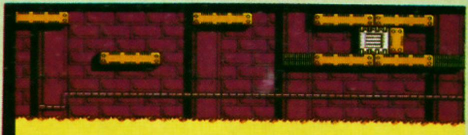
Si quieres obtener energía, elimina a los peces que salen aquí hasta que obtengas lo que quieras.



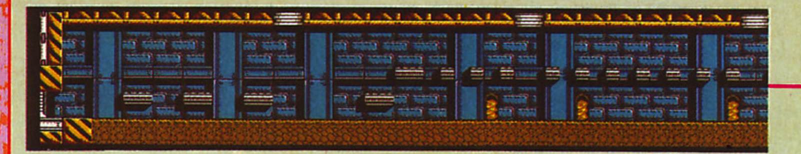


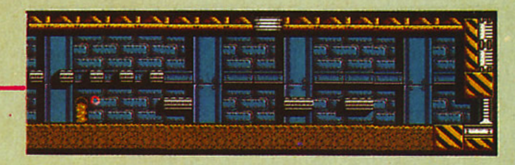


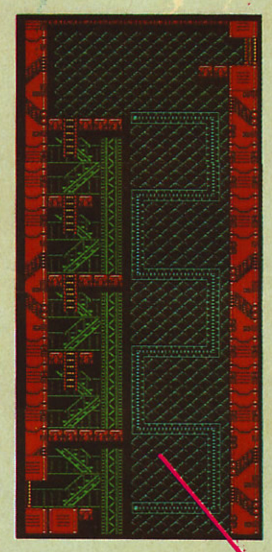
Cuando la lava comience a subir, brinca hacia cualquier base que esté cerca de ti y vuelve al transportador una vez que haya bajado el nivel.

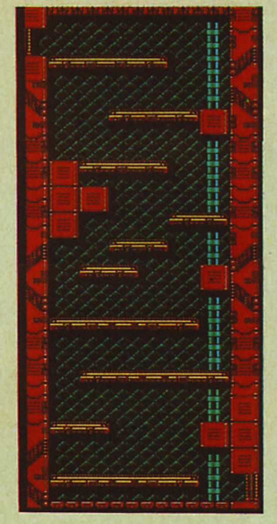


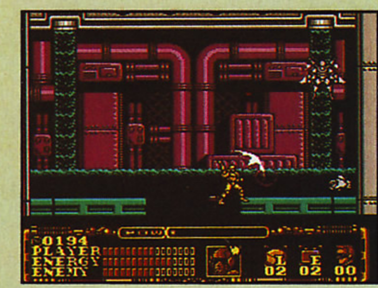
Aquí otra vez irás de bajada, no les dispares a los robots hasta que se formen o de lo contrario perderás mucho tiempo. Para abrir el camino por el piso, de preferencia usa tu Newt Suit.



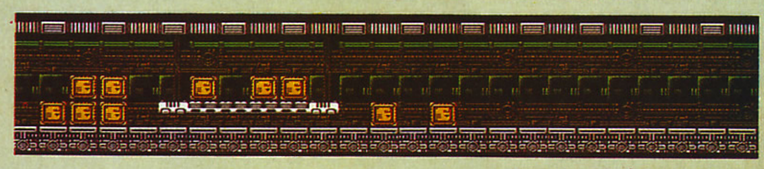




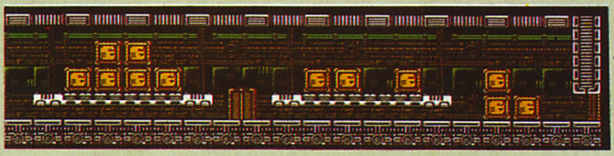


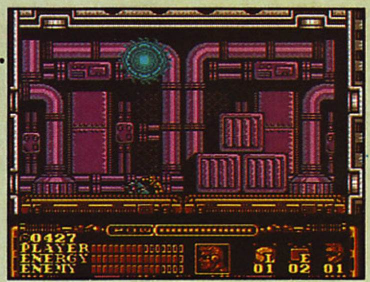


Jefe: Ponte tu Wet Suit antes de entrar y mantente disparando en diagonal hacia el robot, pero cuidado con los peces que aparecen en las orillas del cuarto.



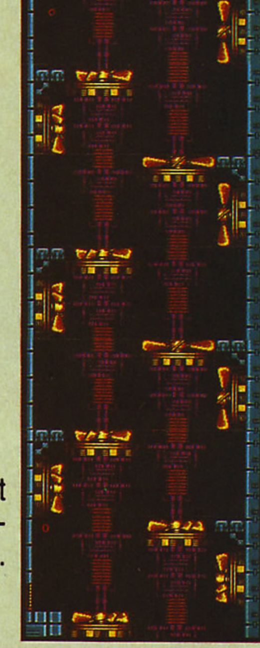
Antes de ponerte en línea con los enemigos, dispárales en diagonal y saltando.





Rocket Suit: Al igual que el primer dragón, golpéalo y cuando comience a saltar, arrástrate por debajo de él; repite esto hasta que lo elimines.

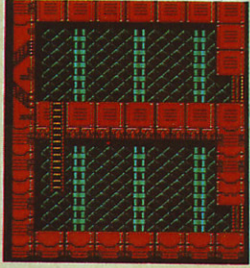


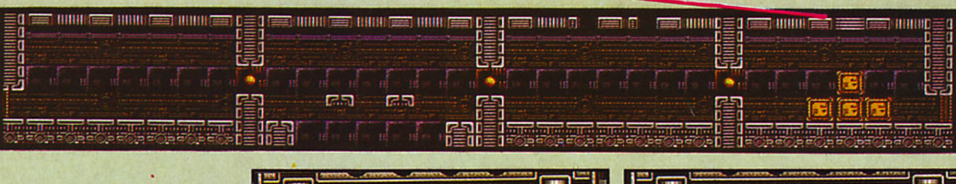


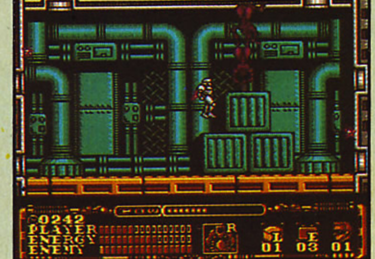
Pásate esta parte con el Rocket Suit.

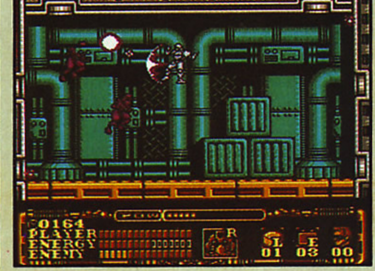
Ve de base en base con el Rocket Suit, pero espera a que no estén funcionando los ventiladores para pasarte.

Aquí puedes recuperar tu energía.









Jefe: Con tu Rocket Suit trata de ponerte de inmediato en el centro del cuarto y atácalo desde ahí por donde se mueva. Ten cuidado cuando se pegue a la pared porque se te puede arrojar.



CLUB
Nintendo
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES IV
TURTLES IN TIME

STAR FOX

Por fin llega, como especial de tu revista, el juego que hace muy poco presentó Nintendo como su primicia para 1993. Descubre, junto a nosotros, porque todos hablan de STAR FOX.

CHIPS SUPER FX
El nuevo dispositivo que se incorporó a los cartuchos de STAR FOX, marca la partida de los videojuegos de última generación. Sorpréndete al ver el efecto de tridimensión aumentado, la variedad de movimientos de la nave y toda la emoción de este genial juego. El primero en su tipo.



Equipo
STAR FOX
De derecha a izquierda:

FOX McCLOUD
FALCO LOMBARDI
PEPPY HARE
SLIPPY TOAD

HISTORIA

Todo comienza cuando el general Pepper, a cargo de las fuerzas de defensa del planeta Corneria, envía un llamado al equipo Star Fox, los únicos con la experiencia de combate necesaria para volar en el espectacular prototipo aéreo ARWING, el cual aún está en desarrollo.
Fox McCloud, líder del grupo, es informado a su llegada a Corneria que el malvado científico Dr.Andross planea conseguir el control absoluto del sistema solar de Lylat, donde se ubica Corneria y otros planetas.
Su misión será llegar hasta el planeta VENOM, convertido en una verdadera fortaleza por Andross, penetrar sus defensas y destruir sus armas para que su malvado plan fracase.
Sólo Fox McCloud y su equipo, pueden derrotar a las fuerzas de Andross y lograr que la paz retorne al sistema.
Así comienza entonces el largo, peligroso y emocionante camino del equipo Star Fox a través de varios planetas, hasta llegar -si sus enemigos no los derrotan antes- al planeta VENOM, lugar del enfrentamiento final contra Andross.



PERSONAJES

FOX McCLOUD
El líder del equipo STAR FOX. Siempre al frente del ataque, su mayor arma es su habilidad. De ti depende que sea un héroe espacial o sólo otro trozo de chatarra.



FALCO LOMBARDI
Como ave que es, su lugar está en el aire. Su habilidad supera incluso a la de Fox, lo cual lo hace rivalizar con él, pero, a la hora del combate, son los mejores amigos y aliados.



PEPPY HARE
Es el que establece un equilibrio en el equipo. Posee un carácter amable y una riqueza de conocimiento, combinado con su destreza como piloto.



SLIPPY TOAD
A pesar de tímido y pasivo a veces, siempre tiene una visión optimista de las cosas. A menudo solicitará tu ayuda. Las situaciones que provoca pueden darte un poco de humor en los momentos de alta tensión.



EL JUEGO



PRESENTACION
Al insertar el cartucho en tu consola, aparece la primera pantalla, donde verás una demostración. Comenzarás a sorprenderte con el gran efecto de tridimensión que presenta el juego. Durante la demostración presiona cualquier botón de tu control y verás la pantalla con la presentación del juego. Para comenzar presiona START.



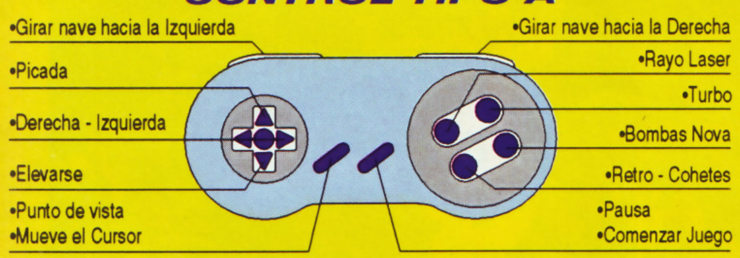
SELECCIONANDO TU CONTROL
Puedes seleccionar hasta 4 tipos de configuraciones para el control. Selecciona una configuración presionando el botón SELECT. Además la pequeña nave del recuadro te sirve para ir probando en acción las distintas configuraciones.
Cuando hayas elegido una , presiona START. Al hacerlo, aparece otro ítem que te permite decidir entre dos modalidades de juego. Entrenamiento o comenzar a jugar de inmediato.



SELECCIONANDO RUTA
Al activar esta pantalla, verás un mapa de ruta con líneas que definen diferentes cursos a seguir.
Tú puedes elegir ruta apretando el botón SELECT o uno de los comandos para rotar a la Derecha o Izquierda de tu control. Tienes tres rutas disponibles. El nivel 1 es el más simple, el 2 es para desarrollar destrezas y el 3, el más difícil, exigirá de toda tu habilidad para superarlo.

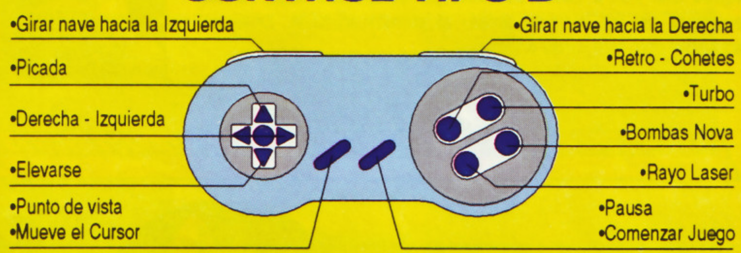
CONFIGURACION DEL CONTROL

CONTROL TIPO A

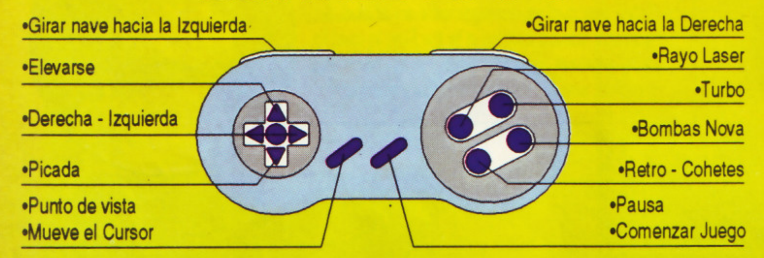


STAR FOX, además ofrece 4 diferentes configuraciones para tu control. Te recomendamos ir probándolos uno a uno hasata encontrar la modalidad que más se ajuste a tu forma de manejar el control.

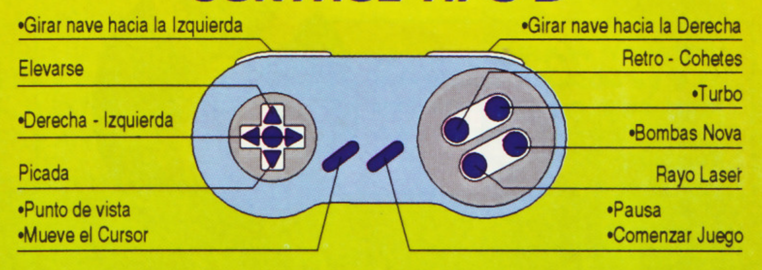
CONTROL TIPO B



CONTROL TIPO C



CONTROL TIPO D



MAPA DE RUTA



Hay 3 caminos para llegar a Venom. La dificultad está dada por la mayor cantidad de enemigos y obstáculos que encuentres en cada uno de ellos.

A pesar de que tu piloto automático te mantendrá en tu curso la mayor parte del tiempo, en algunas ocasiones puedes ingresar y vagar por lugares tan extraños como el Hoyo Negro.

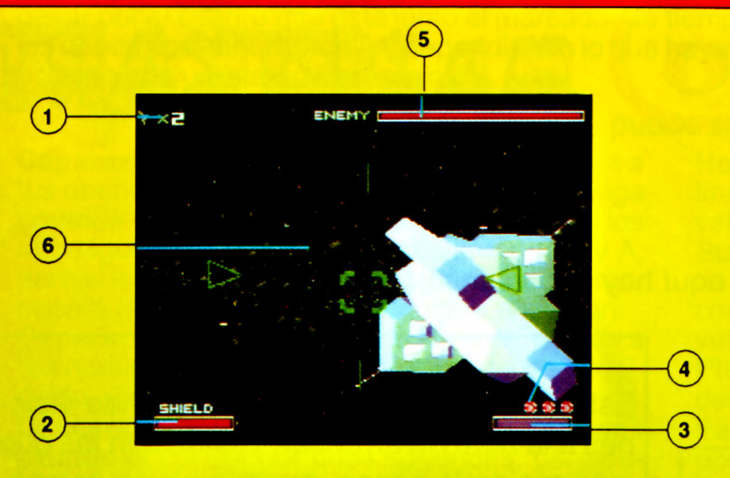
Para seleccionar Ruta: Usa el control Select o presiona las flechas del CONTROL PAD.

RUTA 1: CORNERIA - ASTEROID - SPACE ARMADA - METEOR - VENOM (SPACE) - VENOM (PLANET) - ANDROSS

RUTA 2: CORNERIA - SECTOR X - TITANIA - SECTOR Y - VENOM (SPACE) - ANDROSS

RUTA 3: CORNERIA - ASTEROID - FORTUNA - SECTOR Z - MACBETH - VENOM (SPACE) - ANDROSS

PANTALLA DE JUEGO

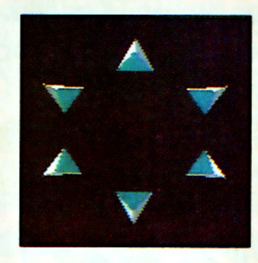


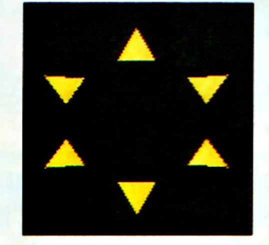
1- Número de naves que quedan.
2- Escudo.
3- Cargador de Turbo y Retro-cohetes.
4- Bombas Nova.
5- Escudo del Jefe Enemigo.
6- Mira (En el punto de vista dentro de la nave).

ITEMS

ANILLO DE RESERVA

Pasa a través de él y podrás comenzar ahí a jugar si es que te destruyen en esa etapa. También recuperarás un poco de energía.



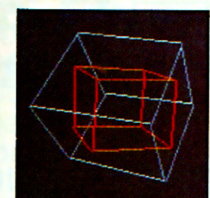


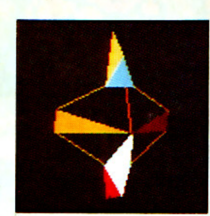
PEQUEÑA RESERVA DE ENERGIA

Vuela a través de este anillo y recuperarás energía.

ESCUDO DE PODER

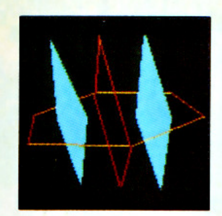
Al tomar este í tem, te vuelves invulnerable por una cierta cantidad de tiempo. lo obtienes al chocar con el objeto mostrado aquí arriba o derrotando a este enemigo

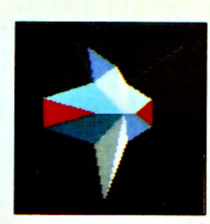


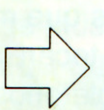


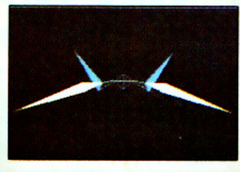
TWIN BLASTER o WING GYRO

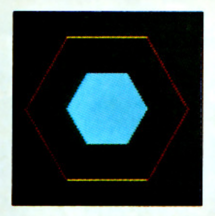
Repara tu nave en caso de que esté dañada o aumenta tu poder si tu nave está intacta.









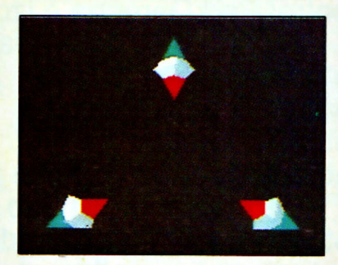


BOMBAS NOVA

Por cada uno de estos objetos que recojas, obtendrás una Bomba Nova extra.

NAVE EXTRA

Golpea a los tres objetos que aparecen mostrados en pantalla y obtendrás una vida extra.



CURSO

Nintensivo





Serás un excelente piloto con práctica; aquí hay unos consejos importantes.





MARIO Y LUIGI

Ellos tienen la cualidad de ser los corredores más balanceados, no les falta nada (aunque tampoco les sobra). Cuando los tienes como enemigos, ambos te atacan con su poder de Star Man.

LA PRINCESA Y YOSHI

Estos 2 personajes te dejarán viendo visiones a la hora de arrancar, ya que son los que más rápido lo hacen, aunque ya en competencia son los que tienen la menor velocidad. Cuando te tocan como enemigos la Princesa te ataca con hongos y Yoshi con huevos.









BOWSER Y DONKEY KONG JR.

Los archivillanos, al ser de gran tamaño, son muy lentos para arrancar, pero ya encarrerados son los que más velocidad alcanzan. Cuando te tocan como enemigos, Donkey te lanzará plátanos y Bowser bolas de fuego, siendo éstas las más molestas.

KOOPA Y TOAD

Los 2 tienen buena velocidad y arranque, pero su fuerte es la habilidad para tomar las curvas. Cuando te tocan como enemigos, Toad te ataca con hongos y Koopa con caparazones.





Controles de Super Mario Kart

Esta es la función de cada botón en tu control cuando juegas Super Mario Kart.

Control Pad:Derecha e izquierda funcionan como volante de tu control.

Botón B:Acelera

Botón Y:Frena

Botón A:Ruleta

Botón X:Cuando compite 1 player te da la opción de espejo retrovisor.

Botones L y R:Tu coche da un pequeño salto.

Si por accidente tomas un hongo de los que te reducen, trata de evitar que te golpeen hasta que te lancen otro hongo; si lo tomas volverás a tu tamaño normal.





RULETA



A lo largo de cada pista verás en el camino cuadros de opciones. Al pasar sobre cualquiera de ellos una serie de objetos comenzarán a pasar por el cuadro que está junto al marcador de tiempo; para detenerlos debes apretar el botón A y dependiendo lo que haya salido, lo podrás usar para ayudarte en la carrera.➲

Esto es lo que te puede salir y cómo usarlo:

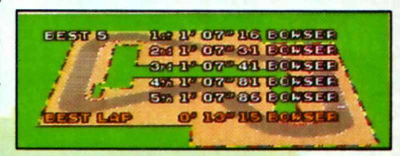
Caparazón Verde.-Con él puedes poner fuera a tus enemigos. Para arrojarlo al frente y que siga en línea recta presiona A; para dejárselo a los enemigos que vienen atrás presiona abajo y A, pero si lo arrojaste y no le diste a nadie, permanecerá rebotando hasta que golpee a alguien.
Caparazón Rojo.-Al igual que el verde, golpea a tu enemigo, pero éste es mejor ya que es teledirigido, y sólo se puede usar hacia el frente.
Cáscara de plátano.-Hace que tus enemigos pierdan el control por unos segundos; para dejarla en el camino aprieta el botón A, y para arrojársela o los que van al frente presiona arriba y A.
Monedas.-Aumenta 2 monedas a tu marcador.
Hongo.-Te da un "turbo" muy útil al usarlo en líneas rectas o sobre terrenos que te restan velocidad como agua, pasto o algas.
Star Man.-Te hace invulnerable por un período de tiempo, pudiendo en ese intervalo chocar contra tus enemigos y eliminarlos, o no perder velocidad al salirte de la pista.
Pluma.-Al usarla podrás saltar algunas partes del camino.
Fantasma.-Esta opción te hará invisible a tus oponentes, más no invencible a sus ataques.
Trueno.-El más poderoso de todos; al usarlo hará que todos tus enemigos reduzcan su tamaño y sea más fácil el rebasarlos.

Otras cosas sobre Super Mario Kart.
Al iniciar este fabuloso juego verás que hay 2 categorías; 50 cc y 100 cc. Solamente al ganar el oro en las 3 categorías de los 100 cc podrás tener acceso a la categoría especial.➲





➲Una técnica avanzada para poder dar una vuelta sin desacelerar se logra presionando en tu control el botón L o R y en la cruz la dirección que vayas a tomar; por ejemplo, botón L e izquierda para dar una vuelta hacia la izquierda y viceversa. Esto lo debes practicar muy bien.

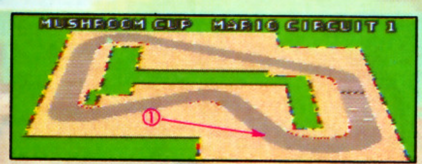


En Time Trial podrás intentar dar las vueltas más rápidas y tus récords quedarán grabados en la memoria del juego, para así intentar vencerlos después.➲

➲En Battle Mode podrán competir 2 jugadores entre sí para ver quién rompe primero los 3 globos del contrario, en 4 pistas diferentes.

¡Ahora sí! a empezar con el Mario Kart GP, viendo las pistas de Mushroom Cup Race.

MUSHROOM CUP MARIO CIRCUIT 1





1.-Para ahorrarte un poco de camino y adelantar a algunos contrarios, si obtienes un hongo o estrella toma un atajo por aquí hasta el punto A; procura accionar el hongo hasta que hayas entrado a la arena, porque si lo haces antes frenarás tu impulso a medio camino.➲



MUSHROOM CUP DONUT PLAINS 1



1.-Al igual que en la pista anterior, por aquí también puedes tomar un atajo con hongo o estrella.➲



2.-Siempre que pases por estas superficies con rocas no debes dar vuelta, ya que en este tipo de superficies pierdes muy rápido el control.➲







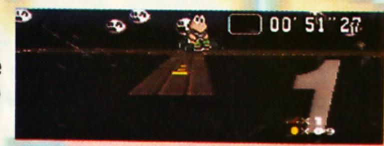
MUSHROOM CUP GHOST VALLEY 1



➲En todas las escenas de Ghost Valley debes tener mucho cuidado con las orillas de las pistas, pues si chocas con ellas se caerán, dejando un hueco por el cual podrás caer.

1.-Puedes usar tu turbo aquí, pasando exactamente por la mitad del camino.

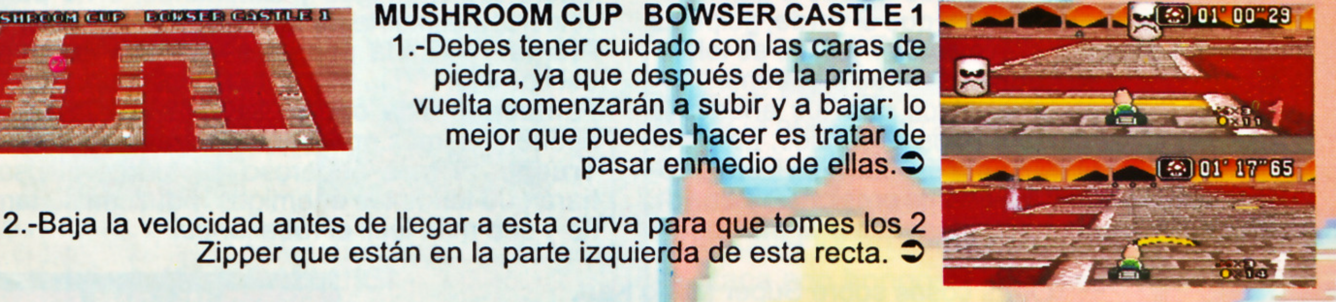




2.-Si obtienes pluma, podrás saltarte parte del camino por aquí. ➲

➲3.-Para tomar cualquier cosa que esté exactamente detrás de una rampa, debes dar un pequeño salto antes de llegar a ella.





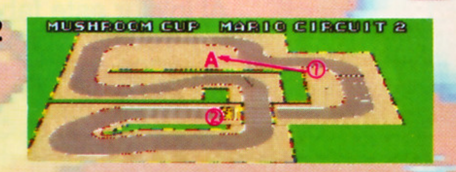
MUSHROOM CUP BOWSER CASTLE 1

1.-Debes tener cuidado con las caras de piedra, ya que después de la primera vuelta comenzarán a subir y a bajar; lo mejor que puedes hacer es tratar de pasar enmedio de ellas.➲

2.-Baja la velocidad antes de llegar a esta curva para que tomes los 2 Zipper que están en la parte izquierda de esta recta. ➲



MUSHROOM CUP MARIO CIRCUIT 2



➲1.-Si obtienes un hongo o Star Man, puedes usarlo para ir en línea recta desde el punto 1 hasta A.



➲2.-También puedes guardar tu hongo y usarlo antes de tomar las flechas, así acelerarás más de lo normal.





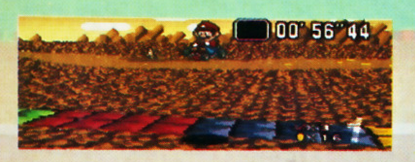
¡Felicidades! Ya has ganado Mushroom Cup; ahora sólo te quedan 2 categorías por ganar para entrar a la categoría especial.➲



FLOWER CUP CHOCO ISLAND 1



➲En todas las escenas de Choco Island (y tambièn Donut Plains, pero en menor medida) al ser la superficie de tierra, es muy difícil maniobrar; será bueno que al tratar de tomar una curva lo hagas bajando la velocidad.





1.-Te recomendamos tomar estas curvas en línea recta (como indicamos en el mapa), pero qué mejor si obtienes un turbo y lo usas en esas zonas.➲

➲2.-Si obtienes una pluma puedes usarla donde te indicamos, ya que ahí ahorrarás mucho camino y ganarás posiciones si vas abajo.

Para poder arrancar con alta velocidad (como si usaras un turbo) haz lo siguiente: En la línea de salida comienza a acelerar hasta que empiecen a desvanecerse las letras (Round 1, Round 2, etc.) de preferencia cuando vayan a la mitad; si aceleras correctamente saldrás disparado, si no te sale a la primera no te desesperes, sólo toma un poco de práctica.

SPOT







FLOWER CUP GHOST VALLEY 2

1.-Si te sale aquí una pluma, úsala, pues ahorrarás un buen tramo de camino.





2.-Antes de llegar a esta curva trata de abrirte lo más posible para que puedas tomar el Zipper que se encuentra en la orilla derecha de la misma; el tomarlo te dará mejores resultados si también brincas por la barra amarilla que está cerca del Zipper.

FLOWER CUP DONUT PLAINS 2



A lo largo de esta pista encontrarás a muchos topos saltando de sus madrigueras. Si tienes la desgracia de ser agarrado por alguno de ellos, mueve rápidamente tu control de izquierda a derecha o de lo contrario frenará tu carrera.



1.-Usa tu hongo o estrella en línea recta sobre esta serie de curvas; no te preocupes si pasas sobre la orilla del lago, tu velocidad impedirá que caigas.

2.-El terreno accidentado y los topos hacen muy peligrosa esta curva; lo mejor es bajar la velocidad entre la parte con piedras y las madrigueras de los topos.



FLOWER CUP BOWSER CASTLE 2

1.-Con la pluma puedes saltar por aquí, pero debes tener mucho cuidado y tratar de ser exacto, ya que si no llegas y caes en la lava, te regresarán al punto A.

2.-Aquí hay un Zipper; sólo si tienes bien dominadas las curvas te recomendamos tomarlo.





3.-En esta parte tienes la opción de tomar 2 caminos; el de la izquierda es más rápido, pero si quieres tomar un objeto, por el de la derecha hay un símbolo de interrogación.



FLOWER CUP MARIO CIRCUIT 3

1.-Esta es una curva realmente difícil, lo mejor que puedes hacer es disminuir tu velocidad y tomar la curva "desde afuera" (muy abierto).





2.-Para tomar este atajo es recomendable llevar hongo o estrella, pero a diferencia de otros atajos éste es más estrecho.



3.-¡Aquí hay un Zipper! parte de tu victoria radica en tomarlo.



¡Otra copa de oro más para tu colección! Ya sólo queda una más para llegar a la liga especial, pero eso lo veremos en el próximo número.

Al chocar contra una cáscara de plátano perderás momentáneamente el control, pero si llevas un hongo, un Star Man o una pluma, las podrás usar en el momento que estás girando y así te recuperarás de inmediato.





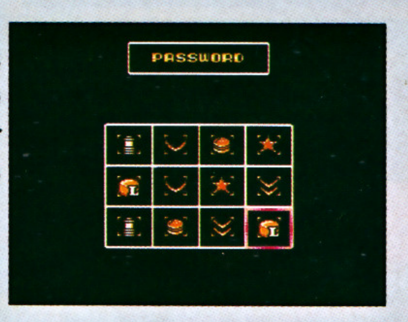
AXY



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

POWER BLADE 2 (NES)

Este es el password final de Power Blade 2.



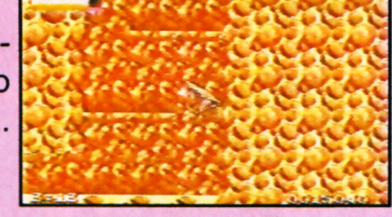
Te deseamos buena suerte para eliminar al líder de Delta.

DEATH VALLEY RALLY (SNES)

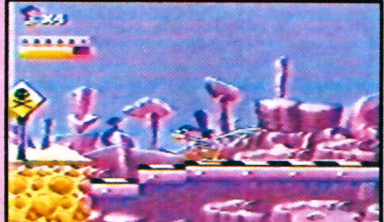
CUARTOS SECRETOS



En este juego puedes encontrar varios cuartos secretos:
El primero está en el primer nivel de "Zippity Splat"; después de pasar el puente que se cae, sube al elevador y métete a la pared de la derecha, donde indica la foto, así encontrarás un cuarto secreto con varios puntos.

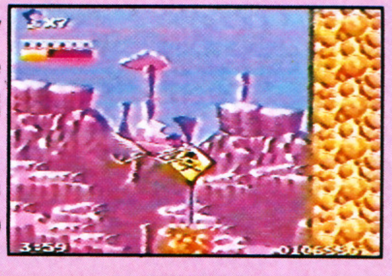


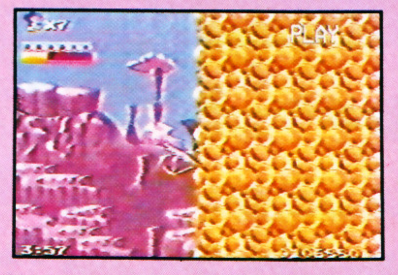
Dentro de ese mismo cuarto, métete por la pared que indica la foto para encontrar una vida.

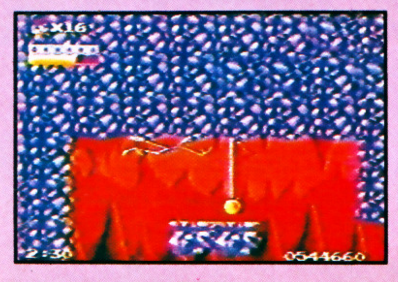


En el segundo nivel de la misma escena, déjate caer junto con el primer puente del lado izquierdo y ahí encontrarás puntos y una vida.

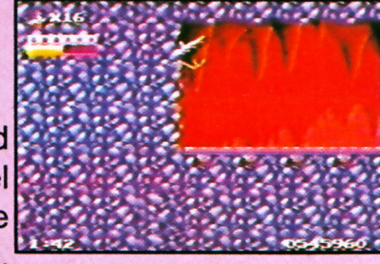
En el tercer nivel de "Zippity Splat", al llegar al símbolo que te indicamos, déjate caer por el barranco que está a la izquierda, pero pegado a la pared de la derecha para llegar a otro cuarto secreto.







En "Hopalong Casualty", en el primer nivel, brinca hacia la izquierda (donde está la bandera roja de cabeza) para encontrar otra vida.



En ese mismo cuarto, en la pared de la izquierda, encontrarás el camino a otro cuarto donde hallarás muchas banderas.

NOTA: LA CALIDAD FOTOGRAFICA NO LE HACE JUSTICIA A LAS EXCELENTES GRAFICAS DE ESTE JUEGO, PERO ESTOS TRUCOS EXCLUSIVOS BIEN AMERITABAN SER PUBLICADOS.

S.O.S

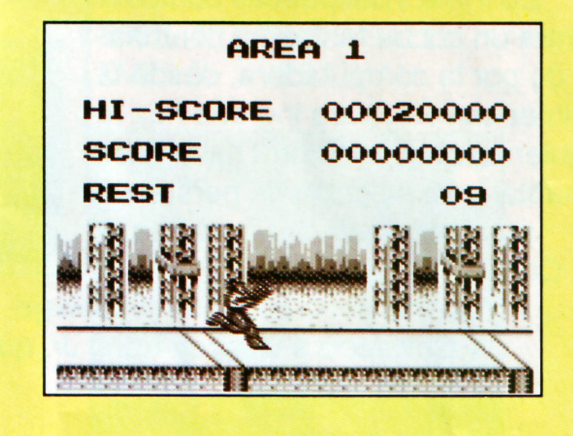
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

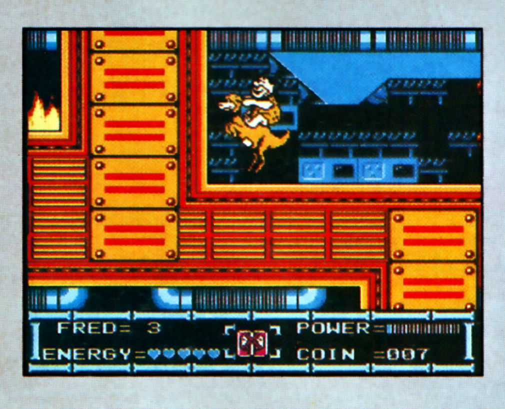
OPERATION C

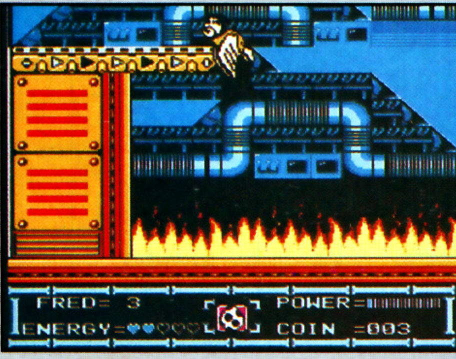
Para empezar con 10 vidas en reserva debes hacer la siguiente secuencia al aparecer el nombre del juego: presiona 4 veces arriba, 4 veces abajo, 4 izquierda, 4 derecha, A, B, y Start.



THE FLINTSTONES

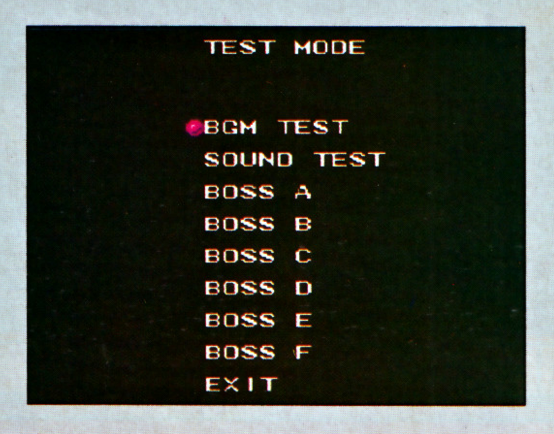
Por este atajo podrás llegar con el último enemigo sin necesidad de pasar la parte de los robots voladores. Para encontrarlo debes usar la magia de Jump en el lugar que indica la foto (5° Piso) y moverte a la izquierda; al llegar a la parte de arriba vuela a la izquierda y encontrarás un elevador que te llevará directamente al jefe.





SHATTERHAND

Con la siguiente secuencia podrás entrar a un menú para escoger diferentes jefes y pelear contra ellos, o el Sound Test. Aprieta los botones en el siguiente orden cuando aparezca el nombre del juego:
A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B,



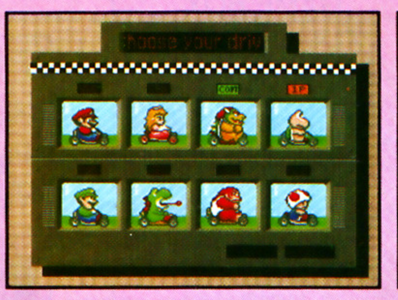
SUPER MARIO KART (SNES)





Si quieres aumentarle reto a la carrera realiza lo siguiente: Cuando estés en la pantalla de selección de personaje (1P ó 2P) y presiones al mismo tiempo los botones Y y A, el personaje que escojas ahora disminuirá de tamaño; si te arrepientes y quieres empezar de tamaño normal, sólo vuelve a apretar los botones.

En Time Trial puedes competir contra un coche fantasma controlado por la computadora, desde la primer carrera; para lograrlo haz lo siguiente: escoge Time Trial y en la pantalla de selcción de personaje presiona cualquier botón en el Control 2 y aparecerá la palabra "con" encima de algún personaje. Ahora escoge tu contrincante (de preferencia a Bowser o a Donkey Kong Jr. que son los más rápidos y los que más presión te pueden poner) y ahora sí... a competir.





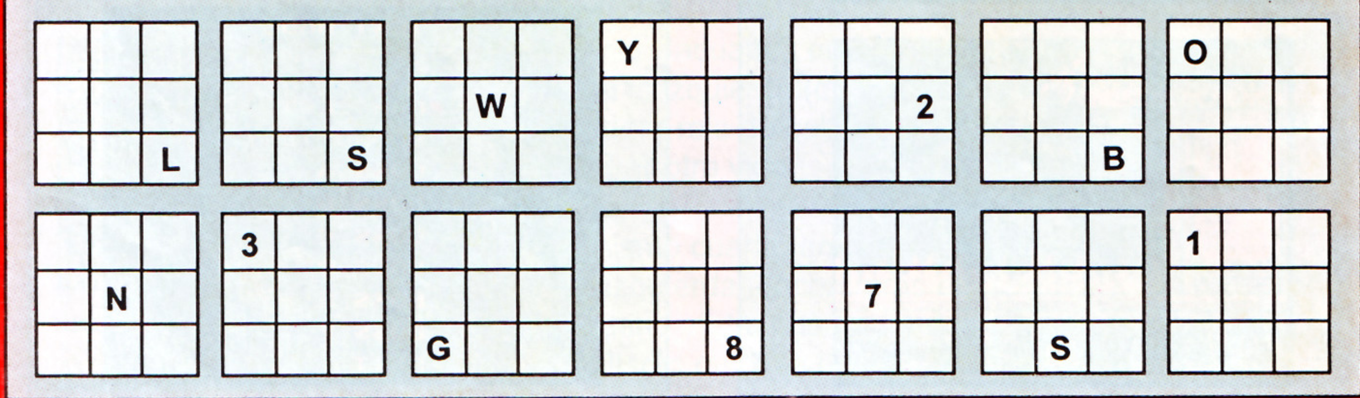




Si prefieres tener tu pantalla de visión en la mitad de abajo y el mapa arriba, realiza la siguiente secuencia: en el control 2 presiona y mantén L y R en la pantalla de opción de 1 ò 2 player, luego posiciona el cursor en 1P, presiona B y escoge categoría favorita, con la pantalla en la parte de abajo.

G.I. JOE II -The Atlantis Factor- (NES)

Con este password podrás empezar en la última escena con un buen nivel de energía en tus comandos:



		L

		S

	W	

Y		

		2

		B

O		

	N	

3		

G		

		8

	7	

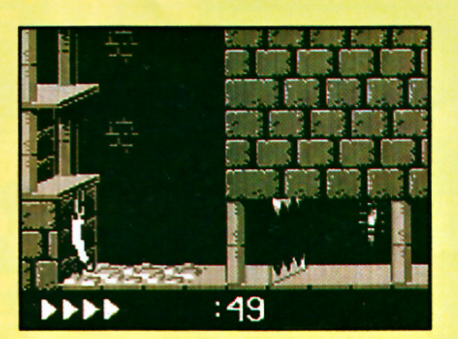
	S	

1		

PRINCE OF PERSIA (GB)

Passwords para todos los niveles:

Nivel 2:	06769075
Nivel 3:	24613065
Nivel 4:	99116015
Nivel 5:	53004005
Nivel 6:	46308135
Nivel 7:	65903195
Nivel 8:	13807185
Nivel 9:	25432654
Nivel 10:	92731644
Nivel 11:	80637674
Nivel 12:	56135664



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SNES)

Este juego requiere, además del dominio del control, pensar y resolver los laberintos que se le presentan a Krusty.

Muchas veces por una pequeña falla, o un detalle pasado por alto, no puedes avanzar al siguiente nivel. Si a tí te pasa esto, tal vez estos passwords te puedan ser de mucha utilidad.

LEVEL 2:	BARTMAN
LEVEL 3:	SMITHERS
LEVEL 4:	SNOWBALL
LEVEL 5:	JEBEDIAH



THUNDER SPIRITS (SNES)

Para poder entrar a la pantalla de configuración, cuando aparezca "Push Start" en la presentación presiona los botones Select y Start al mismo tiempo.

Para subir tu número de continues espera a la pantalla de presentación; cuando aparezcan las palabras "Push Start" presiona rápida y repetidamente el botón B. Cada que oigas un sonido, indicará que un continue ha sido agregado a tu contador. Si empieza el "demo" no te preocupes, ya que tus continues se acumularán, pero si quieres hacer más sólo espera otra vez a la pantalla de presentación y continua presionando B.

ARCANA (SNES)

Para obtener el "Sound Room", espera a que aparezca la pantalla de presentación, entonces presiona al mismo tiempo los botones: L,R y B; si lo hiciste correctamente entrarás a la pantalla donde los números del 1 al 50 son efectos de sonido, y del 51 al 90 son fondos musicales.









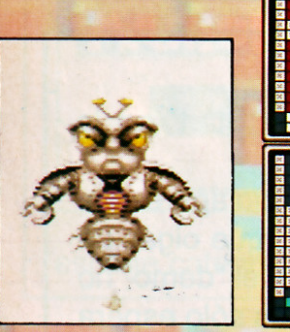
Más entretenimiento con Mario Paint

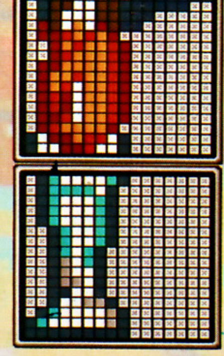


Seguro que a ti, como a nosotros, este cartucho te ha dado horas de entretenimiento. Aquí hemos hecho, en STAMP, dos personajes que tú conoces perfectamente: Guile y Chun Li.



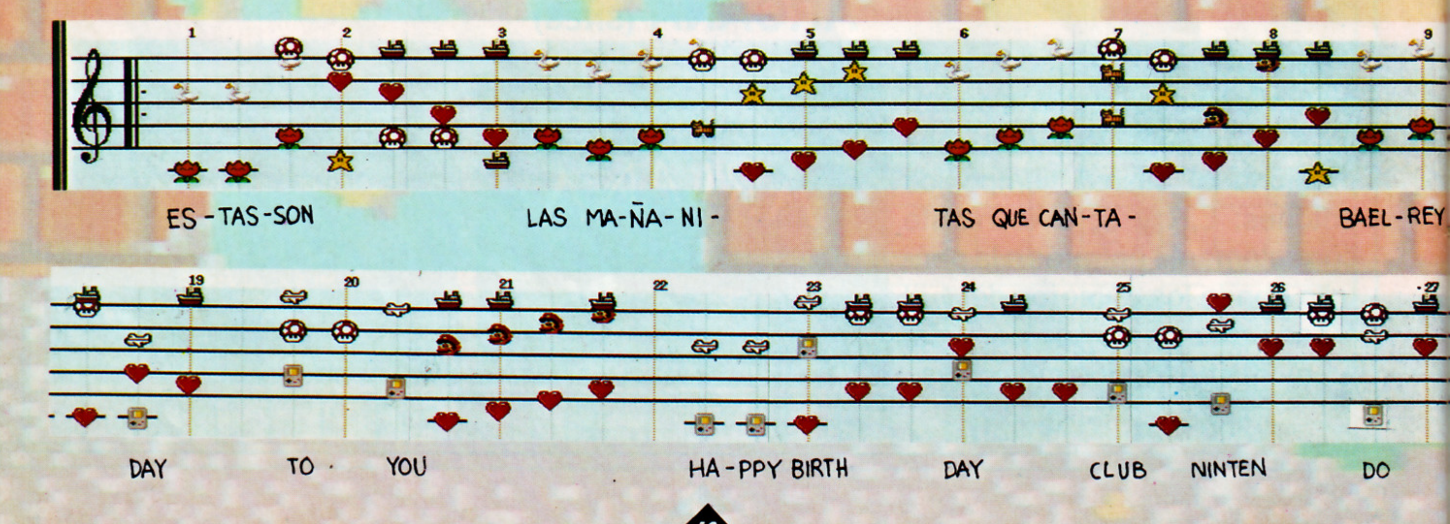


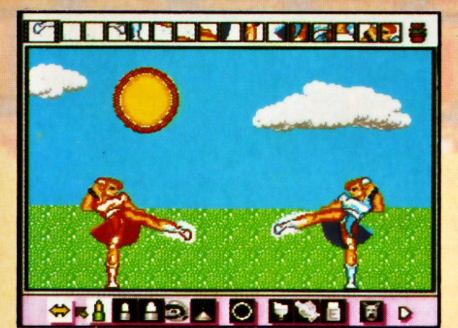




Nuestros artistas dibujaron el stage de Vega para que veas cómo quedan uno contra otro, pero tú los puedes ubicar sobre el fondo que quieras. Recuerda que debes dibujar primero a uno completo; ya que lo tengas pon "ROBOT", luego "SAVE" y por último "START" y así quedará grabado. Luego dibuja al otro en "STAMP" y ubícalo en su posición. Para que uno luche contra sí mismo recuerda poner el cuadro de reversa (ver Club Nintendo # 12).

Por supuesto que en este primer cumpleaños de Club Nintendo no podían faltar las mañanitas,

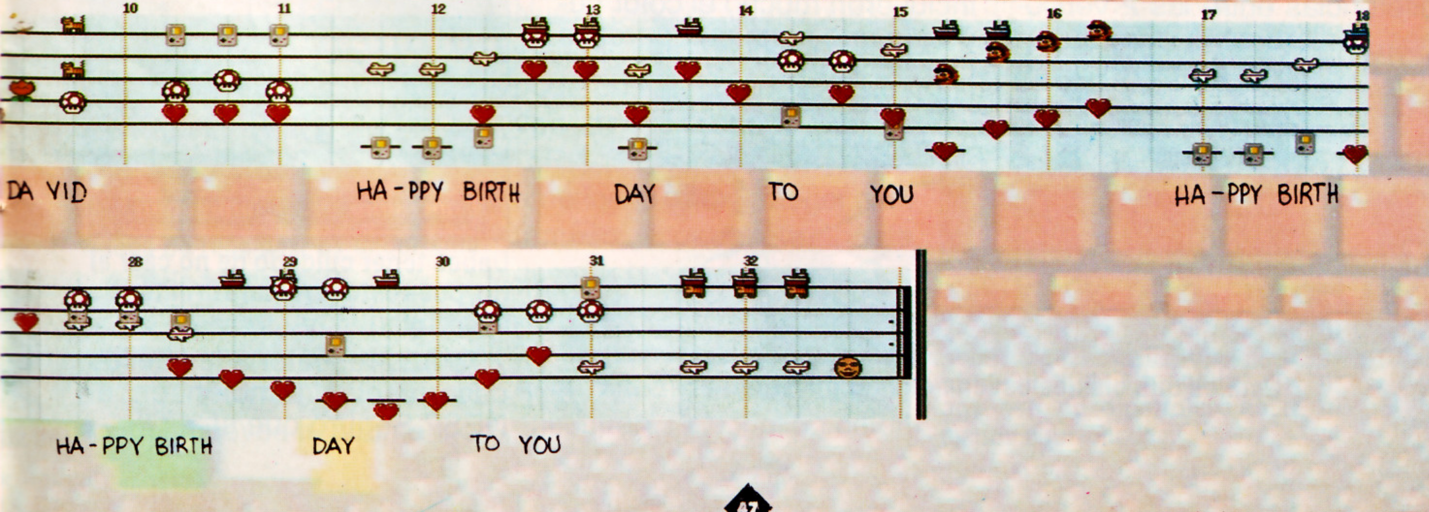




Recuerda que también puedes cambiar el color para que se vea como el Champion Edition, cambiando todos los cuadros azul obscuro por rojo y los cuadros azul claro por naranja. En el caso de Guile cambia los verdes obscuro por shedrón y los verdes claro por naranja.

Recuerda que puedes ir grabando tus dibujos conforme los vayas avanzando. Si quieres poner a Guile contra Chun Li, haz las estampas del primer personaje y luego ármalo. Si te quedó bien, te recomendamos que pongas "Robot", "Save" y después "Start" y así quedará grabado y, aunque lo apagues, volverá a aparecer al poner "Robot", "Load", y después "Start". Entonces empieza a hacer las estampas del segundo personaje, ármalo y si lo deseas, guárdalo. Ten cuidado porque si guardas algún dibujo como te dijimos, guardará también la música y la animación que en ese momento tengas y borrará cualquier cosa que tengas grabada anteriormente.

así es que las escribimos aquí para que tú las reproduzcas en tu Mario Paint.








Esta planta en verdad es carnívora, si no nos crees, acércate a ella.


Los cavernícolas que traen los huevos te darán diferentes armas.



La historia se repite: Mientras Mac se encontraba en expedición para cazar un Mamut, su tribu es invadida por una banda de cavernícolas locos que secuestran a todas las chicas. Siendo ésta una situación de emergencia, Joe emprende solo la misión de rescate.

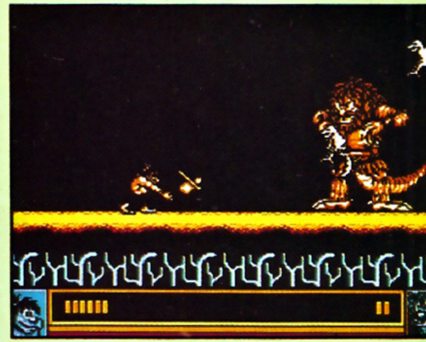
Ahora que está tan de moda entre los licenciatarios hacer adaptaciones de juegos de NES y GB al Super NES, Data East prefiere dar gusto a millones de fans y propietarios del NES, trasladando su gran éxito del S. NES, Joe & Mac, al NES.

Como es obvio, hay grandes diferencias entre las 2 versiones, pero quizá la más significativa es la de pérdida de un jugador en la versión para NES, pero algo que hubiera sido imperdonable es que no tuviera el mismo nivel de diversión que el SNES.

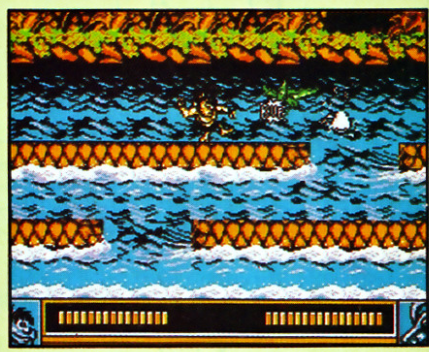
Hay bastantes cosas interesantes que mencionar acerca de este juego, como por ejemplo que en la mayoría de las escenas los fondos se mueven a diferente velocidad, dando así un efecto de profundidad muy común en los juegos de 16 bit.

Otra de las cosas es que en esta versión se incluyó un poder que arrojas al dejar presionado el botón de disparo y que no tiene la versión del SNES.

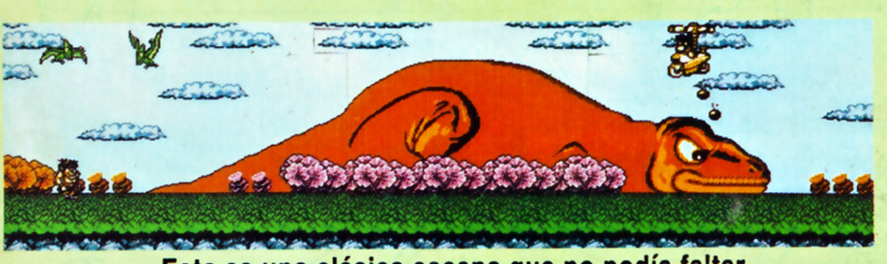
Sin embargo, algo que quizá no le guste a muchos de nuestros amigos es que en la elaboración de algunos gráficos incluyeron mucho el color negro, lo que hace que parezca de noche.


El último enemigo no permitirá que rescates a las bellas cavernícolas.

Este juego contiene 5 escenas, con 2 subniveles cada una (y un jefe al final de cada subnivel), y aunque 2 jugadores no puedan participar al mismo tiempo, lo podrán hacer alternándose si así lo quieren.

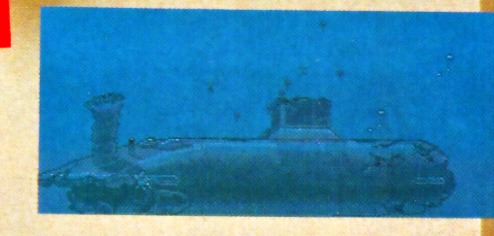

Debes tener cuidado de no caer al río, pues esto te restará la mitad de tu energía.

¿Podrás rescatar a las bellas cavernícolas también en el NES? Seguro que sí.


Esta es una clásica escena que no podía faltar.







La tensión es tremenda, las manos te sudan y las miradas están sobre el radar. ¡Vaya forma de empezar un juego! ¿no crees?



Sus misiones, Capitán.

Hi-Tech nos presenta su primer título para el SNES: The Hunt for Red October, que es una conversión de su ya clásico juego del NES, pero ahora con un montón de opciones más.



Esta planta nuclear ha caído en manos de rebeldes; es importante eliminarla a toda costa.

El movimiento del submarino es básicamente el mismo que en la versión del NES (con el control mueves tu submarino en 8 direcciones), pero ahora podrás usar 5 diferentes armas para neutralizar a tus enemigos y éstas son: torpedos, misiles superficie/aire, misiles superficie/tierra, bombas y contadores eléctricos.

Al jugar The Hunt for Red October tomas el rol del Capitán Marko Ramius, que ha sido puesto al mando del más poderoso submarino jamás inventado por los soviéticos. ¡Claro! el Red October.



Por lo visto, hasta los animales marinos están en contra del Red October.

Nueve peligrosas misiones te esperan como Capitán de tan poderoso submarino; éstas van desde escapar de la U.R.S.S., escoltar un barco americano para proteger a un famoso economista, hasta destruir bases enemigas que ponen en peligro la paz de tu país y del mundo.

A la mitad de cada escena encontrarás el logotipo de un barco; tocándolo entrarás a una escena de puntos. Si tienes Super Scope lo podrás usar en este tipo de escenas, donde debes derribar aviones para ganar armamento, o al llegar con el último enemigo.



Para poder usar tu Super Scope, sólo debes conectar el receptor en el puerto 2 y el SNES automáticamente detectará el receptor.

Este juego tiene buenos gráficos, y un buen control sobre el submarino, además de un nivel de reto aceptable. Quizá el único "pero" que le podemos poner, es que la música es un poco repetitiva.



Si no eliminas a todos los enemigos, este pozo petrolero caerá en manos equivocadas.

ESTE MES

LEMMINGS (NES)



¿Crees poder ayudar a toda la colonia de lemmings a llegar a un lugar seguro para vivir? Sólo tu rapidez para pensar y actuar podrán salvar a estas pequeñas criaturitas de la extinción. Recuerda que estos pequeños seres no saben otra cosa que caminar en línea recta y una mala instrucción hará que todos terminen en el fondo de un lago o barranco. Este es uno de los juegos más innovadores y divertidos de los últimos años.

BIONIC COMANDO (GB)

En un país dominado por un dictador conocido como el Generalísimo, hay rumores de que intentan poner en marcha un plan conocido como "ALBATROS" y un espía conocido como súper Joe es mandado a investigar, pero al perderse contacto con él mandan a Bionic Commando, un súper soldado con una doble misión: rescatar a súper Joe y detener el plan del Generalísimo.

PRINCE OF PERSIA (SNES)



Un súper clásico de computadora hace su arribo al Súper NES. ¿Crees ser lo suficientemente rápido para escapar del calabozo donde el Sultán Jaffar te ha encerrado? Solamente escapando podrás rescatar a la princesa y luchar contra Jaffar. Un juego con sorprendentes gráficos y animación del personaje.



THE MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE (SNES)

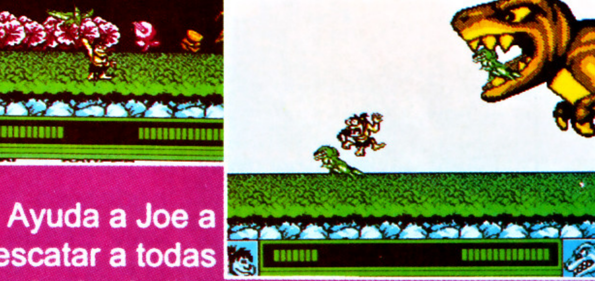




Unete a Mickey Mouse en la búsqueda de su amigo Pluto, que ha sido secuestrado por el emperador Pete. Los supergráficos de este juego te darán la sensación de estar jugando en Arcadia; eso sin contar la música y la movilidad del personaje. Este sin duda está nominado para Juego del Año.

JOE & MAC (NES)





Ayuda a Joe a rescatar a todas las bellas cavernícolas que han sido secuestradas por la tribu rival. Ahora podrás encontrar este juego para los 3 sistemas de Nintendo, aunque en esta versión debes luchar a través de 10 niveles llenos de monstruos y cavernícolas locos. Con toda la diversión y reto de su hermano mayor del Super NES.

ACERCATE A:

JOE & MAC (GB)




Por petición popular, el clásico juego de Arcadia y SNES, ahora para NES y GB. La historia es igual que la del NES; mientras Mac salió a cazar mamuts, los cavernícolas de la tribu rival secuestraron a todas las chicas de la Aldea, así que Joe (sin Mac) debe luchar a lo largo de 5 escenas para rescatar a las chicas. Un cartucho con buenos gráficos para Game Boy.

GOAL! (SNES)



¡La Copa Mundial nunca fue tan divertida! Escoge uno de 24 equipos y compite, ya sea en la Copa Mundial, en partido de exhibición o contra un amigo, y realiza las ya clásicas jugadas como pases, cabecitas, arrastradas o tiros gol; además, este cartucho tiene batería para poder guardar tus avances en este agotador deporte.

POWER BLADE 2 (NES)

Una organización secreta conocida como Delta ha puesto en peligro la ciudad completa al anunciar que se preparan a fabricar un robot de pelea que piensan vender al enemigo.
El agente secreto Nova es el único capaz de poner fin a los planes de esta organización. 6 niveles de gran acción te esperan antes de llegar con el líder de Delta.

SUPER STAR WARS (SNES)

Ayuda a Luke Skywalker y a todos los miembros de la rebelión a luchar contra el imperio comandado por Darth Vader.
Una excelente adaptación de la película al Súper NES, donde se hace un buen uso de la escala y rotación. Un buen reto para los jugadores avanzados.

TERMINATOR 2 (SNES)

John Connor, un futuro líder de la resistencia que lucha contra las computadoras, ha capturado un T-800 y lo manda a su pasado para protegerse de un prototipo T-1000 que las computadoras han mandado al pasado para eliminarlo.
Un buen juego de LJN para Super NES que captura toda la emoción y acción de la película.

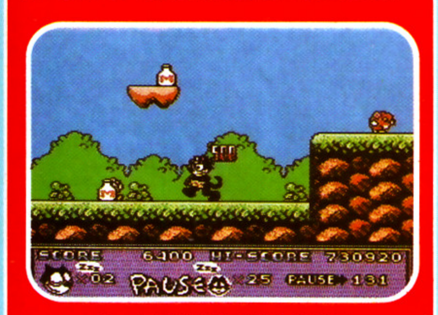


LOS GRANDES de Nintendo

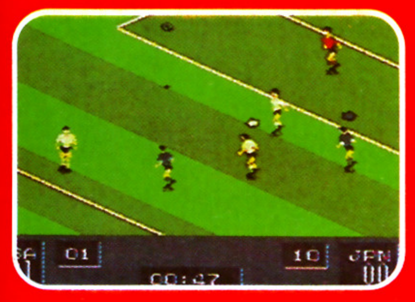
FAVORITOS



1.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



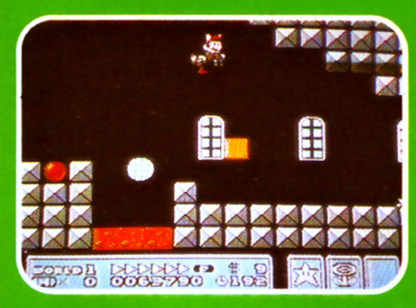
2.-FELIX THE CAT



3.-GOAL! 2

4.-YOSHI
5.-MEGA MAN 4
6.-T. M. N. T. III
7.-SPIDERMAN
8.-ADVENTURE ISLAND 3
9.-DARKWING DUCK
10.-HOME ALONE 2

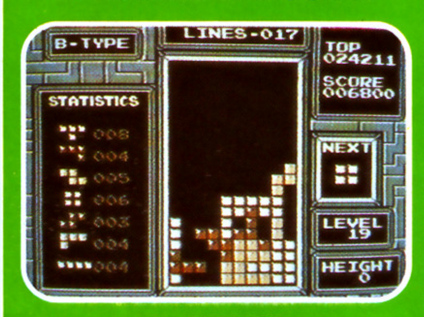
CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-DOUBLE DRAGON III



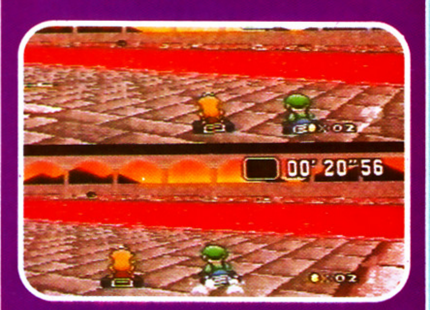
3.-TETRIS

4.-ADVENTURE ISLAND II
5.-RESCUE RANGERS
6.-THE FLINTSTONES
7.-SUPER MARIO BROS. 2
8.-BATTLETOADS
9.-GOAL!
10.-BATMAN

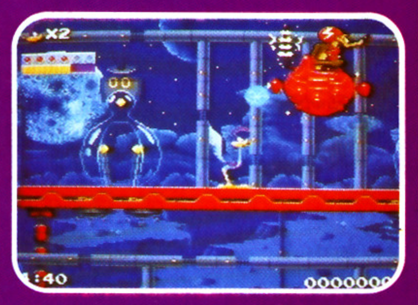
SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-SUPER MARIO KART



3.-DEATH VALLEY RALLY

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-MICKEY´S MYSTICAL QUEST
7.-GOAL!
8.-T. M.N.T. IV TURTLES IN TIME
9.-SUPER DOUBLE DRAGON
10.-TERMINATOR 2

La bola de cristal



FIRE POWER 2000

Sunsoft demostró ser una compañía muy fuerte porque lanzaba muy buenos juegos en gráficos y acción para el NES; y una tradición como ésa no se iba a echar a la basura ahora que ha empezado a incursionar en el SNES.

Después de juegos como Lemmings y Death Valley Rally, Sunsoft nos sorprende con un cartucho que se define en 2 palabras: Increíble acción.



En Fire Power 2000 tú y un amigo se pondrán al mando de un helicóptero, o un pequeño tanque, para infiltrarse en líneas enemigas. Claro que para esta misión dichos vehículos han sido modificados para tener una gran capacidad de ataque.

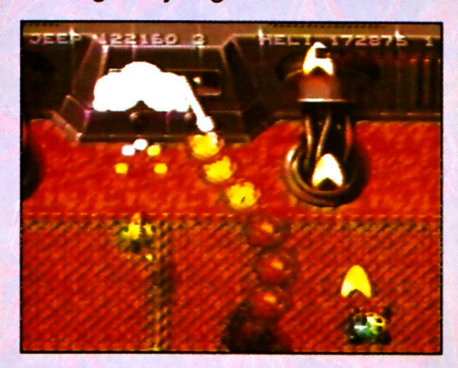
Creemos que este juego dará mucho de qué hablar, ya que lo poco que ha mostrado Sunsoft es de gran calidad en todos los aspectos. Además se nota la gran experiencia que han adquirido en poco tiempo los programadores de juegos para SNES.



La opción de 2 jugadores lo hace un juego súper interesante y divertido y, sobretodo, con la acción suficiente para mantenerlos en el borde de la silla.

Cada vehículo tiene diferentes características, y por consiguiente sus armas y modos de ataque varían.

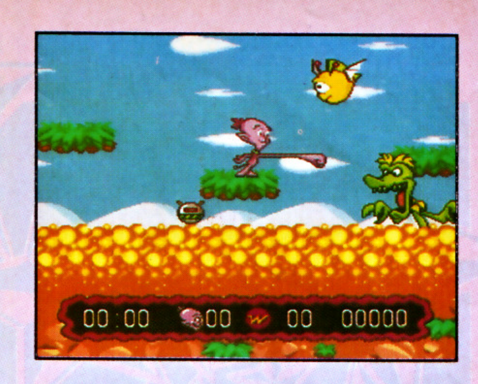
Te seguiremos informando conforme sepamos más de este gran juego.



SUPER WIDGET

Este personaje ecológico hace su aparición en el Super NES; él y su azul amigo deben luchar contra una banda de extraterrestres locos que planean invadir la tierra y convertirla en un súper basurero cósmico.

Atlus se encuentra trabajando en este juego (a la fecha



llevan aproximadamente un 50% del total del juego). Se tiene planeado que Super Widget sea para 2 jugadores; la acción es parecida a la versión del NES, sólo que aquí en vez de atacar con una pistola lo hace con un golpe estirando el brazo. Otra cuestión que heredó de la versión del NES es la de que Widget y su amigo pueden cambiar de forma, y aunque en la versión preeliminar que nos mandó Atlus sólo se podían transformar en un robot y un alien fortachón, se tiene planeado que sean 5 modos diferentes.



NOTICIAS DE JAPON

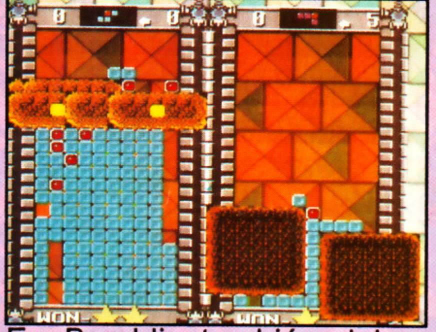
TETRIS 2 + BOMBLIS

Bullet Proof Software es la compañía que tiene los derechos del gran clásico que causó furor hace año y medio en el mundo de los videojuegos: nos referimos a Tetris.

Pues bien, su programador estrella, Alexey Pajitnov (creador del Tetris original) ha hecho pequeñas variaciones a su Tetris original, y junto con un juego nuevo nos ofrecen Tetris 2 +Bomblis para el Su-

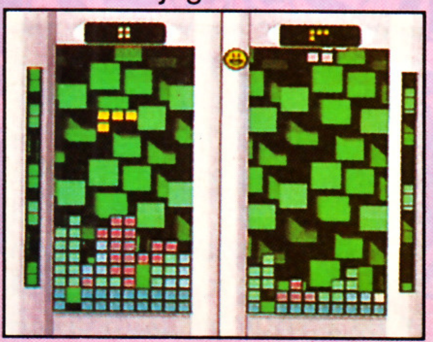
per Famicom; ambos juegos son muy diferentes pero con un gran nivel de reto.

Este Tetris es muy parecido a la versión original, pero unas de las opciones que fueron aumentadas es que las piezas se pueden mover más rápido de un lugar a otro, para así poder realizar jugadas que eran imposibles en la versión original. En otro modo de juego van apareciendo piezas al azar, lo cual puede echar a perder alguna jugada y así aumentar más el reto, y la clásica opción de jugador vs.jugador, con sus respectivos castigos al hacer jugadas múltiples.

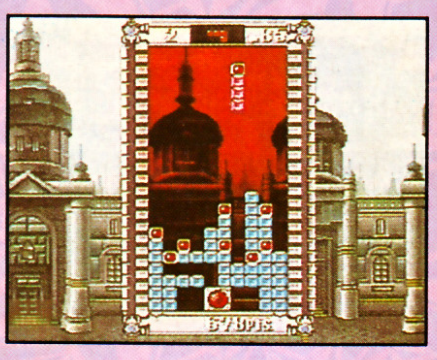


En Bomblis también debes desaparecer piezas, pero formar líneas no lo es todo, ya que al acomodar las piezas debes ir formando bombas que al explotar forman reacción en cadena, deshaciendo así las líneas con las explosiones.

Aquí puedes jugar con la opción de ir avanzando al ir desapareciendo diferentes puzzles que te pone la máquina, o competir jugador contra jugador.



No sabemos si Bullet Proof vaya a lanzar este juego en la versión americana, ya que anteriormente lo había sacado en Japón a principios de este año. No dudes que si nos enteramos de más al respecto, te seguiremos manteniendo informado de este juego de gran calidad.



ADAPTADOR PARA 5 JUGADORES SNES

Como ya te habíamos mencionado en exclusiva (Club Nintendo número 10 en el Reset) la primera compañía que anunció la elaboración de este adaptador fue Hudson Soft.

Este adaptador irá conectado al puerto 2 del SNES; al adaptador se le conectarán 4 controles más y el control #1 irá en el puerto 1.

Otro adaptador para 5 jugadores también ha sido anunciado por otra marca, pero éste estará listo el mes entrante, mientras que el de Hudson estaba planeado que saliera al mercado para este mes.



Desconocemos qué juegos saldrán para este adaptador, pero creemos que Hudson será de las primeras compañías en sacar juegos de 3, 4 y 5 jugadores, y aunque estos planes han sido bien recibidos por los japoneses, ahora sólo queda por ver qué piensa el mercado americano de este tipo de implementos para el SNES. Este accesorio aumentará el funcionamiento del SNES. Imagínate ahora que ha sido anunciado el mejoramiento del CD-ROM a 32 bit; y no de 36 bit como dijimos en el número anterior en esta misma sección.

ESCUELAS DE PROGRAMACION EN JAPON

Quizá una pregunta muy común entre los aficionados a los videojuegos es la de ¿qué debo estudiar para ser programador?

2 Compañías, seguras de encontrar entre aficionados futuros programadores, han creado sus escuelas de programación.



Escuela de programación de Enix

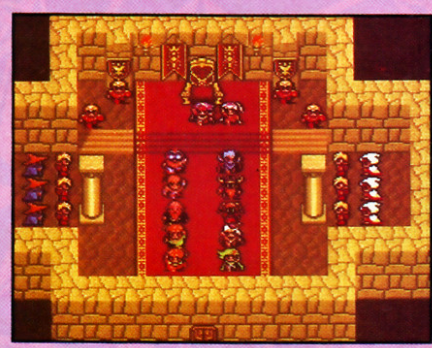


Human Creative School

La primera es la compañía Human (Super Soccer), la cual es la primera de este tipo y en la cual se ofrece la carrera de programador y diseñador de juegos.
La otra escuela es de reciente creación y es la escuela de programación de Enix (Dragon Warrior), en la cual se dan 2 carreras diferentes que son diseñador de videojuegos y programador de videojuegos.
Ambas escuelas ofrecen algo que conocemos nosotros como "bolsa de trabajo", a los estudiantes más notables, lo cual es un gran estímulo para los estudiantes, ya que éstas son de las compañías más prestigiadas de videojuegos en Japón.

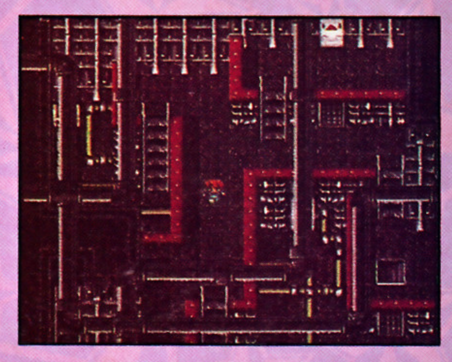
MAS DE FINAL FANTASY

Por algunas cartas que hemos recibido de lectores confundidos, les damos la historia de los juegos final fantasy en Japón y América:
-Final Fantasy (NES), 1987 en Japón (Square), 1989 en América (Nintendo),
-Final Fantasy II (NES), 1988-89 en Japón (Square)
-Final Fantasy III (NES), 1990 en Japón (Square)
-Final Fantasy IV (SNES), 1991 en Japón, 1991-92 en América, ambas de Square.



El que nosotros conocemos como Final Fantasy II en Japón es la 4a. parte.

Otros juegos que ha sacado Square, pero que no tienen nada que ver con la saga original son: Final Fantasy Legend de G.B., Final Fantasy Adventure de G.B. y SNES, y Rommancing Sa.GB.



Final Fantasy V

Por cierto, debido a la gran expectación que ha causado la próxima salida de Final Fantasy V, los vendedores han empezado a implementar un plan de apartado para evitar las congregaciónes de gente que se hacen cada que se va a sacar a la venta un juego esperado por todos, como ocurrió con Street Fighter II y Dragon Quest V.
Nos vemos en la próxima Bola.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY´S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razon: es divertido y emocionante.



3.-LOONEY TUNES

Mixed-up Melodies

7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

4.-THE JETSONS
5.-SUPER MARIOLAND
6.-TERMINATOR 2
7.-TOM & JERRY
8.-YOSHI
9.-BATMAN
RETURN OF THE JOKER
10.-THE SIMPSONS
BART VS. JUGGERNAUTS



RETOS DE MARIO

Les he enviado cartas con las respuestas a los "Retos de Mario" ya varias veces, pero nunca han publicado mi nombre. ¿Por qué?
EUGENIO CAMPOS G.
Córdoba, Argentina

Aprovecho de contestarte a tí y a muchísimos amigos que nos han hecho la misma pregunta. Los "Retos de Mario", desde hace bastante tiempo atrás, es sólo para que Uds. tengan un desafío que enfrentar en sus casas y no una especie de concurso como muchos creyeron en un comienzo. Por lo tanto, no es necesario que nos envíen sus respuestas, ya que esto es sólo un desafío personal para ustedes.
Es por esa razón que no publicamos los nombres, porque no queremos que se piense que esto es una competencia para ver quién es el mejor.

Max

TOM & JERRY

¿Podrían decirme qué tanto se diferencian los juegos "Tom y Jerry" en los distintos sistemas de N.E.S.?
RUT GUTIERREZ V.
Viña del Mar, Chile

En un primer instante se podría pensar que la mayor diferencia son los gráficos, pero esto no es así, ya que en los tres sistemas son casi iguales. Evidentemente, en la versión para el Super N.E.S. estos son un poco mejores, pero no lo suficiente.
Los movimientos son básicos y los escenarios, pobres. En cuanto al grado de diversión, eso depende del gusto de cada persona, pero en esto, increíblemente, la versión de N.E.S. supera a la de Super N.E.S. En lo que respecta al sonido, éste no se destaca en ninguno de los tres sistemas. De todas maneras, este es un buen juego para quiénes sean fanáticos de estos personajes.

Max

MORTAL KOMBAT

En una revista leí que Mortal Kombat saldría para el sistema Super N.E.S., pero que éste no traería los efectos sangrientos ni las dacapitaciones de la versión original. ¿Es cierto esto?
FABIAN SEPULVEDA
Won Número 18, Uruguay

Así es amigo. Debido a las políticas de Nintendo, ninguno de estos efectos estarán incluídos: Ni la sangre, ni las decapitaciones.
Nintendo quiere apartar a sus usuarios de cualquier influencia de sexo, drogas, violencia y de otro tipo que puedan ser perjudiciales, pero no por esto los quiere apartar de la diversión. Por esta razón, Mortal Kombat será, salvo las diferencias que ya nombré, idéntico a su versión original, por lo cual podrás disfrutar de todos sus movimientos y estrategias. Así que ¡A esperar se ha dicho!, Ya que dentro de muy poco estará a la venta este magnífico juego.

Max

BUBSY

He visto que se ha hecho mucha publicidad sobre el juego "Bubsy" ¿Podrían darme información de él?
PEDRO RAMIREZ
Cali, Colombia

Este es un juego que sin duda les fascinará, cuenta con una capacidad de 16 megas hábilmente utilizados por Accolade.
Se nos presenta un astuto, ágil y simpático felino al que deberás conducir por diversos mundos no excentos de dificultad, pero no te preocupes anticipadamente ya que cuentas con passwords, diez vidas (otras escondidas) y bastantes continuaciones que deberás encontrar. Con un sonido, gráficos y animación de primera, Bubsy va a ser todo un suceso.

Scott

X-MEN

¿Podrían decirme cómo pasar a la segunda etapa de Spiderman and X-Men?, ya que me doy vueltas una y otra vez sin poder salir de la primera etapa.
ROLANDO STAUBER
Santiago, Chile

La solución a tu problema es muy simple. Todo lo que debes hacer es esperar a que cada uno de los faroles que aparecen en esa etapa comiencen a encenderse, lo cual te será indicado por una flecha. Es decir, una flecha te mostrará el orden a seguir (como una brújula) para tomar cada farol. Sin embargo, no te confíes mucho, ya que si no tienes cuidado, puedes perder mucho tiempo en los laberintos. Por esto, te aconsejo seguir estrictamente a las flechas y no indagar por tu cuenta.

Max

CLUB NINTENDO

Quisiéramos saber cómo hacernos socios de su club y qué beneficios recibiríamos como miembros.
FERNANDO CARDENAS/JOSE AMARIS
Bucaramanga, Colombia

Lamento informarles que "Club Nintendo" no existe todavía como institución, por lo cual no existe un listado de socios, ni presidente como se estila en la mayoría de los clubes. Esto no quiere decir que el "Club Nintendo" como tal no vaya a existir nunca, es sólo que por el momento no contamos con la organización ni con la estructura para hacerlo, pero puede ser que a futuro esto se pueda realizar. Lo importante es que Uds. nos sigan apoyando con sus preguntas y sugerencias, para así crecer más y más y llegar algún día a ser lo que Uds. quieren: un verdadero club.

Max

DEAD DANCE

Quisiera que me hablaran del juego "Dead Dance"
ALFREDO ABOITIZ
Bs.As., Argentina

Jaleco nos presenta un nuevo juego de lucha, estilo "Street Fighter II", en el cual deberás elegir entre cuatro excelentes luchadores para poder enfrentar a una gran cantidad de enemigos en luchas de a parejas a través de una larga y casi interminable torre para así poder salvar a la humanidad.
Cuentas con tres opciones para jugar, una en que se puede jugar de dos jugadores eligiendo a cualquiera de los cuátro luchadores antes mencionados, otro para jugar en modo normal, es decir pasando las etapas comúnmente (contando con password), y por último jugando contra la máquina eligiendo tú, tu propio contrincante pero sin avanzar etapas. Además cuentas con una repetición en cámara lenta del final de la batalla.

Scott

CAMARA LENTA

Quisiera que me dijeran porqué en algunas ocasiones, cuando estoy jugando en mi N.E.S., la imágen se mueve como en cámara lenta.
JUAN ESTEBAN ANGEL R.
Bogotá, Colombia

La explicación requiere de una breve introducción.
Todos los objetos que se mueven en la pantalla, al momento de jugar, reciben la denominación de "pixels" y el sistema N.E.S. está capacitado para poner sólo una cierta cantidad de ellos al mismo tiempo. Es por eso que cuando se reúnen muchos pixels en pantalla (como en el caso de Super Mario Bros., cuando se juntan muchas tortugas, escarabajos, plantas pirañas y spinys), el procesador de información del N.E.S. se satura. Es decir, almacena en pantalla más de lo que puede. Es por eso que necesita más tiempo para leer todos los datos que le están siendo ingresados y este sólo lo puede obtener reduciendo la velocidad del movimiento, produciéndose así la denominada "cámara lenta".

Max

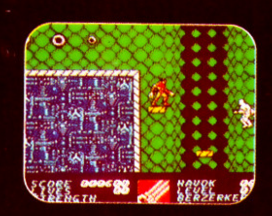
Y NO OLVIDES ENVIAR TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF # 243
SANTIAGO CHILE



WOLVERINE™

X-MEN®

¡EN UNA MEGA BATALLA VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!



¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X®, Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



Licenciatario de Nintendo para jugarse en el

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®





¡¡Ellos tienen el secreto!!

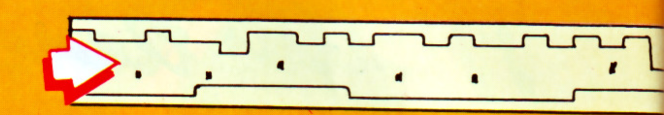
CURSO

Nintensivo

1up



Con ayuda de este Curso Nintensivo serás un maestro en este juego.



Cuarto escondido.

Hay vidas extras donde indique el mapa con el símbolo (golpea el lugar indicado).

ROCK CASTLE

Hay energía donde indique el mapa con el símbolo (golpea en el lugar indicado, si tienes la energía llena aparecerá un corazón grande).

CRY

JEFE





Colócate al centro y golpea al jefe cuando esté apareciendo; cuando ya no le hagas daño aléjate al lado contrario y espera a que se quite el fuego del piso que deja el trueno para colocarte nuevamente al centro y repite la jugada.

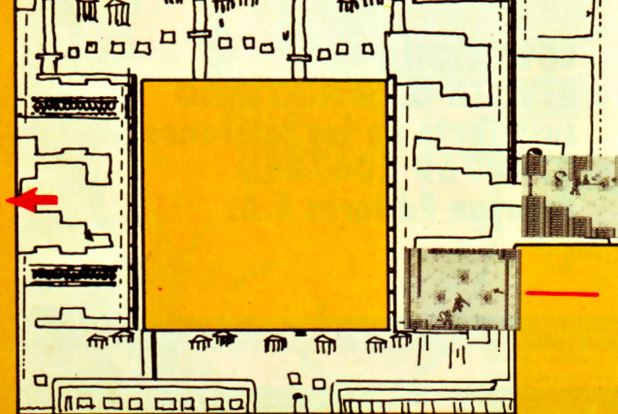
Si quieres tomar el hacha que está abajo, déjate caer en la plataforma movible.

Bloque de Cristal



Para bajar rapidamente por las cuerdas presiona A y ↓

Cuarto secreto (Ahí hay energía escondida en el techo. Regrésate por la cuerda de abajo).



Espera a que te de la espalda este enemigo, entonces baja y colócate de tal manera que te salte; ahora golpéalo cuando toque el piso.



JEFE

Al tomar la esfera para que salg
poco y colócate como indica la fo
las vértebras. Luego agáchate y
de abajo las regrese e inmediata
salta y golpea rápidamente. Si e
antes de que lance las vértebras
eliminado.


Castlevania II
BELMONT'S Revenge
Cuarto escondido.
Si eliminas todas las velas de la pantalla se oscurecerá la escena y los enemigos despertarán.
A
A
Colócate debajo de los hoyos altos para eliminar la rata cuando caiga y dispárale a los hoyos que están abajo cuando se asome la rata.
Salta hacia la derecha, el muro es falso.
Salta sobre el enemigo que te señalamos y desde ahí golpea el bloque para obtener la vida.
TAL CASTLE
Moneda (al acumular 20,000 puntos obtendrás 1 vida extra).
Poder para el látigo.
B
Cuando la plataforma esté en lo más alto, salta y golpea el techo para sacar la vida.
CLOUD CASTLE
Salta desde abajo y rápido porque los picos del techo son mortales.
Salta en lo más alto de la cuerda cuando los picos bajen.
JEFE
Golpéalo a distancia y cuando mueva la espada aléjate para que no te alcance; cuando empiece a transformarse súbete a la cuerda y quédate en la punta, después de tocar el techo. Entonces el Jefe se colocará abajo de ti y cuando salte hacia el centro de la pantalla golpéalo y bájate otra vez a la punta de la cuerda y repite la jugada.
el jefe regrésate un
, ahora salta y golpea
spera a que la cabeza
mente
es rápido,
estará

PLANT CASTLE

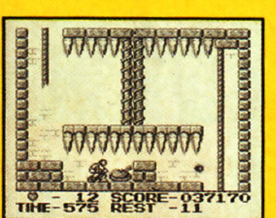
Cuarto secreto (rompe el bloque de la derecha para obtener).

Elimina a las arañas cuando estén abajo para utilizar su telaraña como cuerda y avanzar.

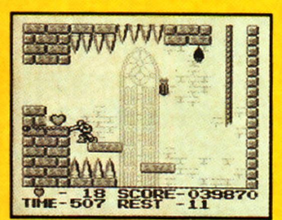
Destruye un ojo para romper el puente.

Desde la plataforma movible lánzale hachas y cuando estés arriba golpéalo con el látigo, sus disparos los puedes destruir con tu látigo.

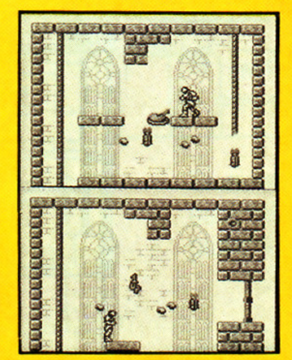
DRACULA´S CASTLE 2



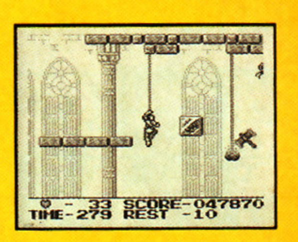
Aquí pásate por abajo y rompe el bloque para obtener energía.



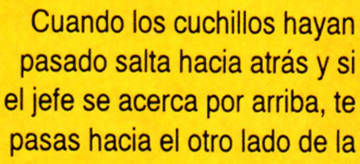
Rompe el bloque y encontrarás energía.



Sigue subiendo por la cuerda y encontrarás un cuarto secreto, no olvides tomar la energía y la vida.

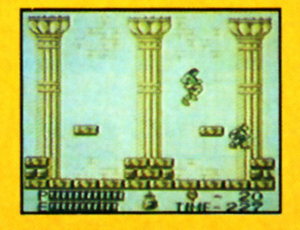


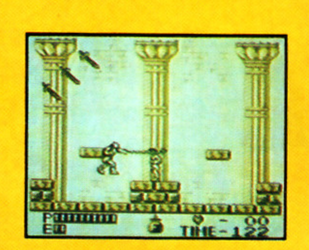
Con el hacha elimina a la araña, que está después del bloque de cristal, lo más abajo que puedas. Más adelante rompe el bloque que está arriba de la puerta para obtener energía.



Colócate como indica la foto y espera a que el jefe salte al centro de la pantalla, entonces lánzale agua bendita.

Cuando los cuchillos hayan pasado salta hacia atrás y si el jefe se acerca por arriba, te pasas hacia el otro lado de la pantalla por abajo; si el jefe se acerca por abajo te alejas por arriba (pero si va a disparar cuchillos te esperas a que los lance.





Cuando ya no te queden corazones salta y golpéalo desde el mismo lugar donde lanzas el agua bendita.

JEFE

DRACULA´S CASTLE 1

Cuarto secreto (rompe un escalón y encontrarás energía).

Golpea el techo y obtendrás una vida. Ahora regrésate, el camino correcto es por abajo.

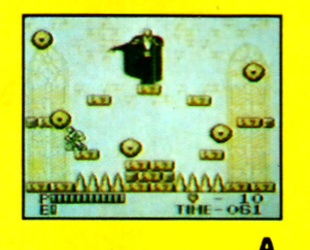
JEFE

Al enfrentarte al dragón, la pantalla avanzará sola y la zona más segura es adelante, como te indicamos en la foto.

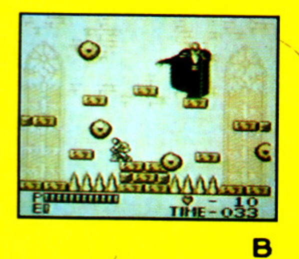
Recuerda que donde se mueve el techo o el piso es por donde saldrá el dragón; cuando el dragón te acorrale golpéalo cuando aparezca por atrás.

BATALLA FINAL VS. DRACULA

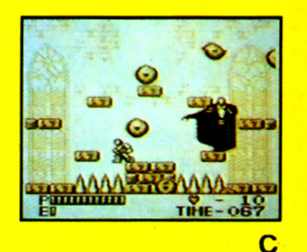
Para eliminar a Drácula primero tienes que saber en qué lugares estarás seguro; para esto te mostramos las 6 posiciones donde te atacará Drácula y dónde te agacharás para que no te toquen las esferas.



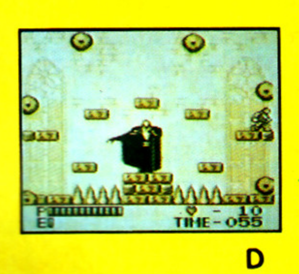
A



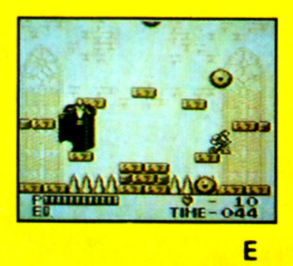
B



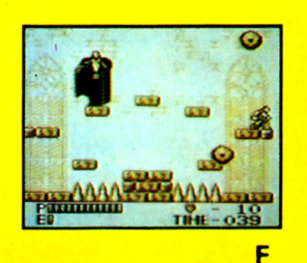
C



D



E



F

Golpea a Drácula en la cabeza una vez cada que aparezca en las posiciones de abajo (C,D,E).



La secuencia en la que se mueve Drácula es: A>E>F>B>D>C>A>D y nuevamente se repite.



¡PROXIMO NUMERO, SOLO LO MEJOR!

Las mejores estrategias, técnicas y trucos en...

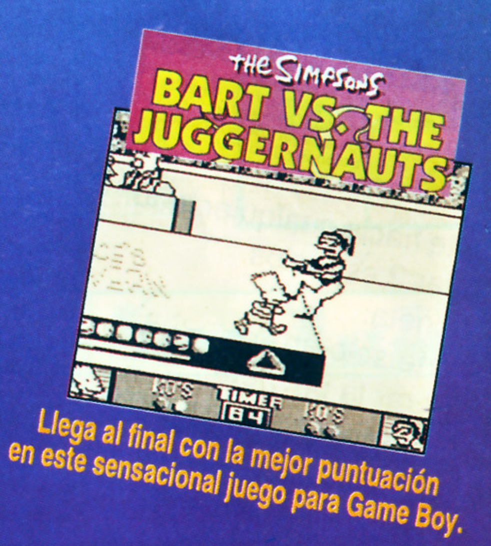


Respondiendo a muchos lectores presentamos este Curso.





Continuan las patadas y golpes, esta vez con Honda



Llega al final con la mejor puntuación en este sensacional juego para Game Boy.

The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE



Si tienes un Super NES, no te pierdas esta edición...

Más información, sobre estos y muchos juegos más...



Conoce la nueva aventura de nuestro metálico superhéroe.

MANIAC MANSION



Termina este juego con Dave, Razor y Bernard.



En nuestra sección S.O.S. un fabuloso truco para este juego.



¡TODOS LOS MESES NUEVOS SECRETOS PARA TI!

¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO!


C&M VIDEO
POR LA PRESENTACION DE ESTE AVISO OBTIENES UN 5% DE DESCUENTO
OFERTAS
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO PAINT $ 46.500
SUPER SCOPE $ 43.500
AMERICAN STREET FIGHTER $ 49.500
STARFOX $ 51.900
SUPER NES c/ MARIO SUPER MARIO WORLD $ 112.900
CLEANING KIT (para Super Nintendo) $ 7.900
NINTENDO
BATMAN RETURN $ 37.900
HOME ALONE II $ 39.900
AMERICAN GLADIATOR $ 33.800
CHALLENGE SET $ 65.900
CLEANING KIT $ 6.900
• RECIBIMOS JUEGOS EN PARTE DE PAGO (SOLO POR JUEGOS).
• C&M SE RESERVA EL DERECHO DE SELECCIONAR Y RECHAZAR ALGUNOS DE LOS JUEGOS QUE SE RECIBAN.
• Avda. Manquehue # 477 (entrada principal Marmentini Letelier) Fono: 2115 213 anexo 26 - ARRIENDOS.
• Ricardo Cumming 2295 Fono: 6969393 - SOLO VENTAS


LLEVA ESTA CARRERA DONDE TU QUIERAS.
F-1 RACE DE GAME BOY.
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
Si eres acelerado, tu juego es el F- 1 RACE de GAME BOY. Imagínate, con el GAME BOY tu puedes competir en esta carrera sin salir de tu pieza, o en el living, o en el patio o en el lugar que tu quieras. Ponte al volante, toma la delantera y acelera a fondo con el F-1 RACE de GAME BOY.
ESTE EQUIPO GAME BOY INCLUYE:
• FONOS STEREO • UN JUEGO: TETRIS • ADAPTADOR PARA DOS PERSONAS • 4 PILAS.
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GAME BOY
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo
CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO • H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.